2 CD

CLICK!

NR 7/2004
nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
9 771509 055044 06
15 czerwca 2004
8.90 zł (W TYM 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

CEZAR 3

Całe imperium czeka na twoje rozkazy. Przekroczysz Rubikon, wybudujesz Colosseum, a może nawet dostaniesz nożem w plecy!



Manhunt

Najbardziej brutalna i krwawa gra ostatnich lat. Strzeż się, bo granie w nią zrobi z ciebie psychola!

Euro 2004

Wkurza cię nasza jedenastka? Pokaż tym łasym na kasę niezdarom, jak grać w piłkę

Singles

Małe ludki też chcą mieć swoje wielkie romanse. Pora na podryw...

Nowinki z E3

S.T.A.L.K.E.R.
Silent Hunter III
LoTR: Battle for Middle Earth
Pacific Fighters
Call of Cthulhu
Sid Meier's Pirates



Kto się boi dementorów?

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban™

Spellforce: The Order of Dawn

Do targanego wojnami świata zostaje wezwany magiczny bohater. Weź udział w roleplay'owej przygodzie, stwórz potężne armie i zniszcz panoszące się Zło!



Mobil
BLAUPUNKT
Mobil 1
Original-Teile



LEXM



Red Bull




click! click! click! click! click! click! click! click! click!



Poradniki

Nie tylko gry

Zapowiedzi E3



Nowe przygody czekają, a teraz możesz zagrać nie tylko Harrym, ale i jego przyjaciółmi

Temat numeru



Kosmos interesuje nie tylko astronomów. Twórcy gier równie chętnie wysyłają tam bohaterów

Recenzje





Koszulki wyprasowane, korki naostrzone, czas rozpocząć wielką piłkarską fiestę

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic,
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański,
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski,
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski,
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci: e-mail: click@click.pl, www.click.pl

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

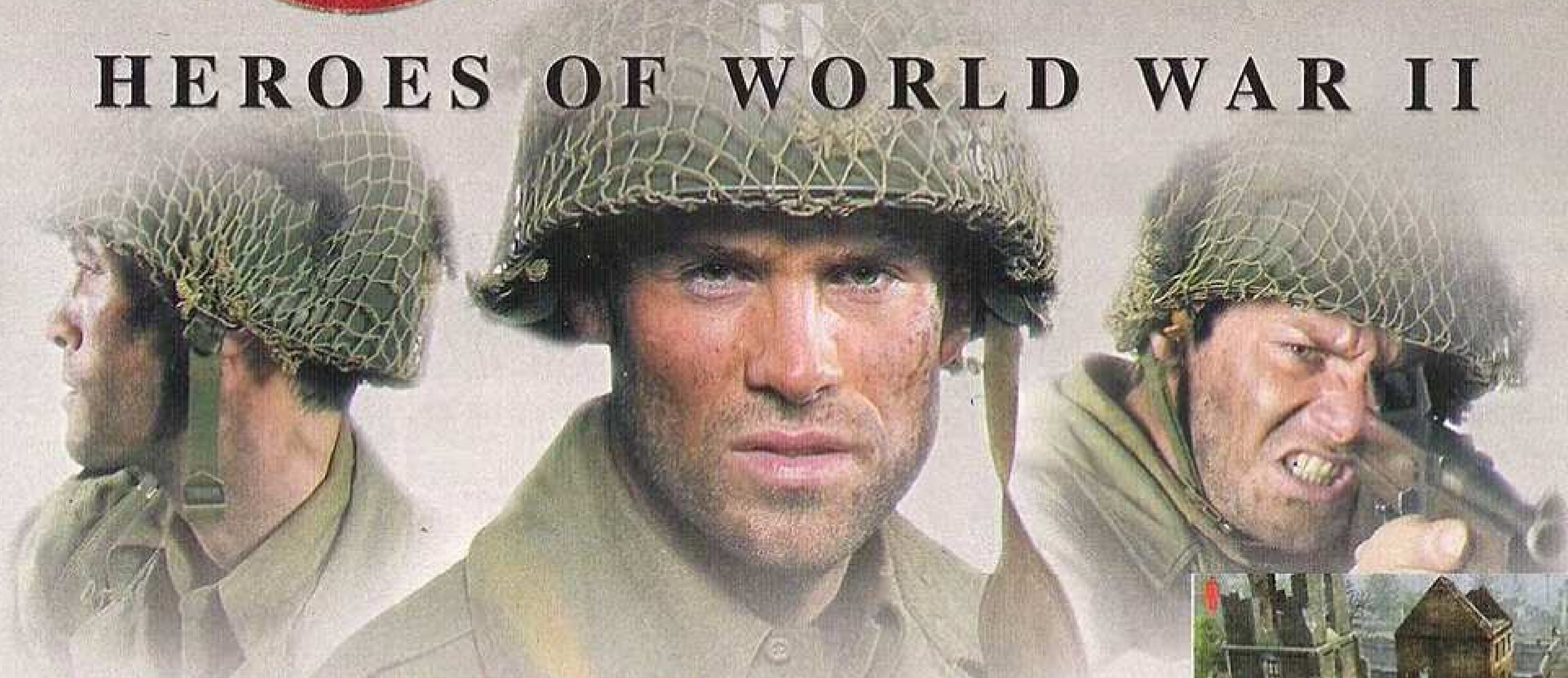


Nareszcie odmiana: w SINGLES nie musisz nikogo zabijać :)

W SPRZEDAŻY JUŻ W LIPCU!

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II









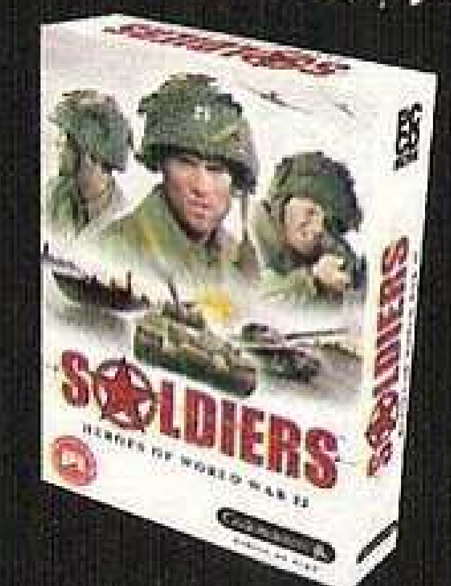








- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.



www.codemasters.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

CEZAR III

pełna wersja









Cezar to miał klawe życie. Od rana do wieczora wszyscy wokół niego biegali i natychmiast spełniali każdą zachciankę. Oczywiście bycie władcą absolutnym musi też mieć swoje wady – jest jakaś niejasna przepowiednia o ostrzu noża i niechlubnym końcu, ale kto by się tam przejmował bredzeniem jakiś przygłupich staruszków, którzy przez całe życie wdychają trujące opary albo babrzą się we wnętrznościach zwierząt. Niech więc wino leje się strumieniami, a Mars sprzyja nam na polach bitew!

Jednak aby osiągnąć taki dobrobyt, musisz najpierw troszkę popracować, pokazać, że potrafisz kierować prowincją i to nie tylko bezpieczną – położoną w głębi kraju, ale także graniczną – wystawioną na ciągłe ataki barbarzyńców. Jeżeli nie popełnisz błędu, to powolutku będziesz się piął w górę hierarchii imperium i być może zyskasz przychylność samego władcy. Kiedy już to osiągniesz, to przyjdzie ci dalej umacniać swoje wpływy w pałacu i czekać na swoją szansę – w końcu nawet cezarowie nie żyją wiecznie. A wtedy musisz postawić wszystko na jedną kartę i działać zdecydowanie – historia pamięta tylko zwycięzców, więc jeśli przegrasz ten wyścig, to znikniesz z kart historii.

Co na CD?

● **CD-1:** pełna wersja gry **CEZAR III**; wersje demo: UEFA Euro 2004, Neighbours from Hell 2, **Deluxe Ski Jump 3.0**, Battleship Chess; magazyn demosceny **Savage**

● **CD-2:** wersje demo: **HITMAN: CONTRACTS**, Rise of Nations: Thrones & Patriots, **CHAOS-LEAGUE**, Pteroglider; filmy z gier: Bloodrayne 2, **Playboy: The Mansion**; tapety

Nie działa?

● Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

● Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

● Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

● Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

→ Hitman: Contracts

Nóż w plecy, kulka zza węgła, rozrywkowe (dosłownie) łóżko albo inne przyjemności prędzej czy później czekają każdego zawodowego mordercę. Konkurencja w tym zawodzie jest niezwykle ostra, ale i stawka dość wysoka – dostatnie życie na przytulnej wysepce gdzieś na Pacyfiku. Oczywiście tak świetlana przyszłość spotka co najwyżej jednego kandydata w ciągu kilkunastu lat, a i to nie jest wcale takie pewne. Reszta rywali do słodkiego, miłego życia zginie od kul konkurencji, policji, ochroniarzy lub też najzwyczajniej w świecie zgnije w jakimś obskurnym więzieniu – oczywiście, o ile dawni zleceniodawcy zechcą pozostawić przy życiu delikwenta, który w każdej chwili może zacząć sypać...





→ UEFA Euro 2004

W tym roku nasza reprezentacja nie wystąpi w finałach Euro 2004. Jednak miłośników piłkarskich zmagań nie powinno to zniechęcać. W końcu w tych nieoficjalnych mistrzostwach Europy wystąpią czołowe zespoły starego kontynentu, a to powinno zagwarantować najwyższy poziom rozgrywanych spotkań.

Jeżeli nie możesz się już doczekać finałowych meczy, to możesz wziąć sprawy w swoje ręce i zapewnić sobie sportowe emocje już teraz. Dodatkową zaletą takiej zabawy jest fakt, że możesz dokonać rzeczy praktycznie niemożliwych – na przykład sprawić, że trofeum przypadnie naszym bałtyckim sąsiadom – Łotyszom. W końcu takie wyzwanie to zupełnie co innego, niż próba zdobycia tytułu Anglią czy Niemcami.

→ Rise of Nations: Thrones & Patriots

Z historią to jest dziwna sprawa. Z jednej strony jednostki wyglądają w starciu jak mrówki rzucone na fale oceanu – zupełnie bez szans i zdane tylko na łaskę żywiołu. Jednak strony podręczników pełne są nazwisk ludzi, którym udało się zmienić – wydawałoby się nieuchronny – bieg dziejów.

Nowy dodatek THRONES & PATRIOTS kładzie nacisk na rolę takich ludzi – oddanych swojemu krajowi i gotowych do wszelkich poświęceń. Co prawda nie każdy z nich znajdzie się potem w annałach, lecz bez tych bezimiennych nigdy by się nie udało, a poświęcasz się przecież dla kraju, a nie sławy.





→ Deluxe Ski Jump 3.0

Sezon narciarski już dawno się skończył, jednak jeśli poważnie myślisz o Kryształowej Kuli, to treningi powinieneś zacząć już teraz. Na początek jedynie skromna rozgrzewka – dwie skocznie – ale powinno to w zupełności wystarczyć, by przypomnieć sobie, jak się skacze. A za kilka tygodni zaczyna się letni sezon na igielicie i dopiero wtedy rozpoczniesz prawdziwe treningi.

→ Neighbours from Hell 2

Druga część SĄSIADÓW Z PIEKŁA RODEM jest jedną z zabawniejszych gier sezonu. Wcielasz się w Woody'ego, plastelinowego i wyłupiastookiego faceta, który wybiera się na wakacje w tropiki. Już na statku odkrywa, że w podróży towarzyszą mu najbardziej niemile widziani ludzie na świecie – sąsiad grubas, jego ukochana femme FATale Olga, mały, wredny synalek oraz jego pies. Nic dziwnego, że facet przystępuje do psocenia. Podkłada sąsiadowi świnię, rzuca mu mydło bądź skórkę od banana pod nogi, ośmiesza w towarzystwie – czyli bawi się na całego.



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Andrzej „Ciwjalineczka" Ciwalina

Poczciwy Tolkien nadal kusi twórców gier komputerowych łatwą kasą – tym razem to fani strategii mają na co czekać

Rok LotR

Ostatnimi czasy jesteśmy wręcz zarzucani grami komputerowymi, które zainspirowane zostały prozą J.R.R. Tolkiena. Mamy z czego wybierać (część z poniższej listy już debiutowała, część nadal czeka na swą premierę):

1. THE HOBBIT
przygodówka/zręcznościówka, raczej dla młodszych użytkowników komputerów

2. MIDDLE EARTH ONLINE
gra sieciowa MMORPG

3. LotR: WAR OF THE RING
strategia czasu rzeczywistego

4. LotR: POWRÓT KRÓLA
gra zręcznościowa z elementami role-playing

Maszyny oblężnicze to podstawa sukcesu. Ponoć największe średniowieczne trebusze były w stanie wystrzelić w powietrze krowę!

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

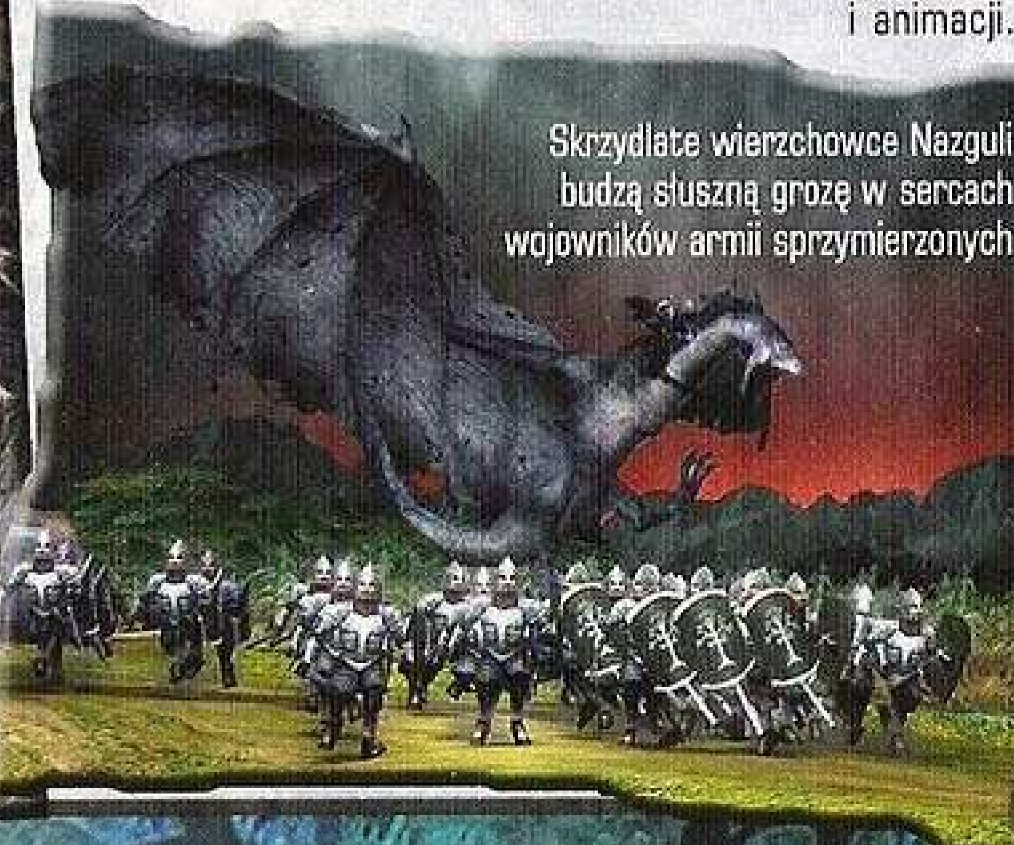
Tolkien wiecznie żywy – tak można skwitować to, co dzieje się ostatnio w branży komputerowej. Od jakiegoś czasu obserwujemy prawdziwy wysyp gier opartych na pomysłach mistrza fantasy. Jego końca nie widać... Swoją drogą, producenci różnych tolkienowych gadżetów, mediów, gier itp. powinni Peterowi Jacksonowi płacić tantiemy za to, że potrafił wskrzesić zainteresowanie prozą Anglika na całym świecie.

Firma Electronic Arts, szczęśliwa właścicielka oficjalnej licencji na gry oparte na „Władcy Pierścieni", w ostatnich miesiącach spłodziła kilka programów o Śródziemiu. **LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH, który na półkach sklepowych pojawi się jesienią tego roku, jest strategią czasu rzeczywistego i ma swoją tematyką zahaczać o wszystkie trzy części „Władcy".** I tak na przykład w początkowych, treningowych etapach razem z Frodem i Samem powlóczysz się po ich rodzinnym Shire. Później przyjdzie kolej na poważne potyczki, w tym bitwę o Helmowy Jar czy oblężenie Minas Tirith. W trzydziestu pięciu misjach składających się na dwie duże kampanie gracz będzie miał okazję opowiedzieć się po obu stronach konfliktu.

Fani Tolkiena zapewne chcieliby się w pierwszej kolejności dowiedzieć, jak twórcy gry planują odtworzyć klimat Śródziemia. Otóż według zapowiedzi producenci starają się postawić na realizm. Stąd na przykład pomysł, by mapa świata nie była zbyt dokładna (a tego na pewno oczekiwaliby rasowi fani strategii). **Ponadto gracz będzie mógł sterować wszystkimi najważniejszymi postaciami z książki – Sarumanem, Gimlim, Gandalfem, Aragornem itp.** Pokusa, by bohaterowie mieli większe możliwości magiczne i fizyczne niż w powieści, była duża, ale tu także realizm weźmie górę. I tak na przykład Aragorn nie będzie się popisywać sztuczkami magicznymi. Wreszcie na ekranie pojawią się wszelkie charakterystyczne dla tego świata stwory, z Nazgulami włącznie. Nie wiadomo jedynie, czy znajdzie się miejsce dla niesssspokojnego i sssssnującego się w poszukiwaniu Pierścienia Golluma.


Ciekawe, czy kawaleria Rohirrimów będzie dysponować możliwością tak druzgocących szarż jak w filmie...

I to tyle, jeśli chodzi o najważniejsze informacje dla fanów pierścieniowej prozy. A jak LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH wygląda jako RTS? Po pierwsze, gra opiera się na silniku zastosowanym wcześniej w COMMAND AND CONQUER: GENERALS. Na szczęście podrasowano go w zakresie grafiki i animacji. Ciekawe, czy program stanie się dzięki temu odrobinę szybszy od GENERAŁÓW? Wracając do kwestii bohaterów gry, w miarę rozwijania fabuły uzyskają oni nowe zdolności – kombosy na przykład. Ze względu na obecność olbrzymiej ilości jednostek na ekranie, ich produkcja będzie uproszczona – jedno kliknięcie w koszarach stworzy od razu kilku żołnierzy. Nie obędzie się bez zbierania surowców: Isengard gromadzić będzie drewno, w Gondorze postawisz farmy. Tylko Mordor nie skorzysta z żadnych surowców. **Co do złota, jego zdobycie zależeć będzie od ilości pokonanych jednostek wroga (zostawiają one po sobie kupki cennego kruszcu).** Jak widać, tu znów istotną rolę odegrało dążenie do realizmu – gdyby w Gondorze masowo ścinano drzewka, entom mogłoby się to nie spodobać.


Skrzydlate wierzchowce Nazguli budzą słuszną grozę w sercach wojowników armii sprzymierzonych

Cechą, która będzie wyróżniać LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH spośród innych RTS'ów, jest wprowadzenie czynnika strachu. Jeśli dwóm szeregowym żołnierzom Gondoru rozkażesz zaatakować trolla, mogą oni zawahać się chwilę. Uczucia targające twoimi jednostkami uwidocznią się zresztą na ich twarzach. Z ciekawostek warto jeszcze wspomnieć o tym, że w przeciwieństwie do C&C GENERALS nie będziesz już tak długo czekać na załadowanie misji. Kolejne części gry będą wczytywane podczas cut-scenki. Druga rzecz warta uwagi to Sztuczna Inteligencja wojsk – mają one automatycznie grupować się tak, aby ich efektywność bojowa wzrastała.

Lotr:The Battle for Middle-Earth



Strategia czasu rzeczywistego

- **EA / EA Polska**
- http://www.eagames.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC

Czy klimat Śródziemia można oddać przy pomocy strategii czasu rzeczywistego? **Jeśli zabiera się za to firma EA, można w ciemno obstawiać sukces**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL



Jeżeli nazwa S.T.A.L.K.E.R. z niczym ci się nie kojarzy, oznacza to, że ostatnie miesiące przespałeś. W chwili gdy czytasz te słowa, ukraińscy projektanci z GCS World właśnie kończą prace nad grą, która ma ogromne szanse zrewolucjonizować skostniały nieco gatunek FPS.

Miejscem akcji będzie pechowa elektrownia w Czarnobylu oraz około 30 kilometrów kwadratowych okolicznych terenów. **Obszar ten odtworzony został z ogromnym pietyzmem i oszałamiającą wręcz dbałością o szczegóły.** W SHADOW OF CHERNOBYL zwiedzisz doskonale znany wszystkim budynek elektrowni, odnajdziesz legendarne cmentarzyska porzuconych maszyn, zamknięte lotnisko oraz stację kolejową, a także opuszczone i zdewastowane okoliczne wsie i miasteczka. To oczywiście nie wszystko – areną wydarzeń staną się także połacie łąk, jeziora, mokradła, dolinki, lasy i zagajniki.

Bohater, w którego wcielisz się w tej grze, jest Stalkerem – jednym ze śmiałków zapuszczających się do Strefy. Po co? Jak zwykle, motorem zdarzeń jest ekonomia – w Strefie znaleźć można wiele interesujących artefaktów, nowych gatunków zwierząt, roślin... Za te wszystkie znaleziska naukowcy gotowi są zapłacić krocie i zrobią to z przysłowiowym pocałowaniem w rękę.



Stalker na tropie. Zgodnie z intencją autorów, w tej grze niebezpieczeństwo czaić ma się za każdym rogiem

Już w październiku pojawi się gra, która porazi cię i napromieniuje!

Zgodnie z historią SHADOW OF CHERNOBYL, w roku 2006 w elektrowni doszło do eksplozji znacznie potężniejszej od tej, która w 1986 roku rzuciła na Europę blady strach. Strefa została szybko i nieodwołalnie odcięta od świata. **W jej obrębie zabójcze jest bowiem nie tylko promieniowanie, ale także liczne anomalie pogodowe i stada zmutowanych zwierząt.** Plotki mówią o też o potwornie zdeformowanych ludziach, którzy pozostali w obrębie Strefy pomimo napomnień władz.

Jako że infiltracja Strefy jest nader intratnym zajęciem, nie będziesz jedynym jej gościem. O niebezpiecznych mieszkańcach okolicy już wspomniałem. Poza nimi, spotkasz tu przede wszystkim... innych Stalkerów, realizujących własne cele i zamierzenia. O ile jedni z nich okażą się bardzo pomocnymi współpracownikami, wielu napotkanych śmiałków będzie chciało się ciebie pozbyć. Na wszystkich przebywających w zamkniętej Strefie Stalkerów polować będą natomiast specjalne jednostki sił rządowych – uzbrojeni po zęby i świetnie wyćwiczeni komandosi.

Oszałamiająca grafika i olbrzymi świat nie są jedynymi mocnymi stronami tej produkcji. **Tym, co moim zdaniem zadecyduje o wielkości gry, jest... obecność elementów RPG!** O ile S.T.A.L.K.E.R. ma zachowywać się jak pełnoprawna gra FPS (szybka akcja, inteligentni przeciwnicy, tony broni, efektowne eksplozje itp.), twój bohater będzie się – wraz z kolejnymi misjami – rozwijał. Mówiąc krótko, z czasem stanie się silniejszy i szybszy, a także nauczy się celniej strzelać. Ciekawe, czy możliwa będzie specjalizacja w zakresie konkretnej giwery?

Jedno jest pewne – ostateczna wersja S.T.A.L.K.E.R.A powinna dać twórcom DOOM 3 i HALF-LIFE 2 dużo do myślenia.

Krótka lekcja historii

26 kwietnia 1986 roku w elektrowni jądrowej w Czarnobylu doszło do poważnej awarii. Spod kontroli wyrwał się jeden z czterech potężnych reaktorów. Wskutek wypadku temperatura reaktora wzrosła niemal stukrotnie i okolicą zaczęły wstrząsać eksplozje. Wybuch wywołał pożar moderatora grafitowego, w trakcie którego rdzeń reaktora stopił się, a do środowiska przedostało się kilkadziesiąt izotopów promieniotwórczych o łącznej aktywności rzędu 1018 Bq, z czego ponad 30% pierwszego dnia. Dopiero po dziesięciu dniach udało się ugasić pożar, ponad 30 osób zginęło podczas akcji, zaś u dziesiątek kolejnych stwierdzono chorobę popromienną. Trzydziestokilometrowa strefa wokół reaktorów została zamknięta, zaś ludność ewakuowano.



W grze będziesz mógł korzystać z różnych środków transportu, np. z samochodów. Jednak w przeciwieństwie do FAR CRY, tutaj pojazdy będą potrzebowały do działania paliwa

S.T.A.L.K.E.R



FPS z elementami RPG

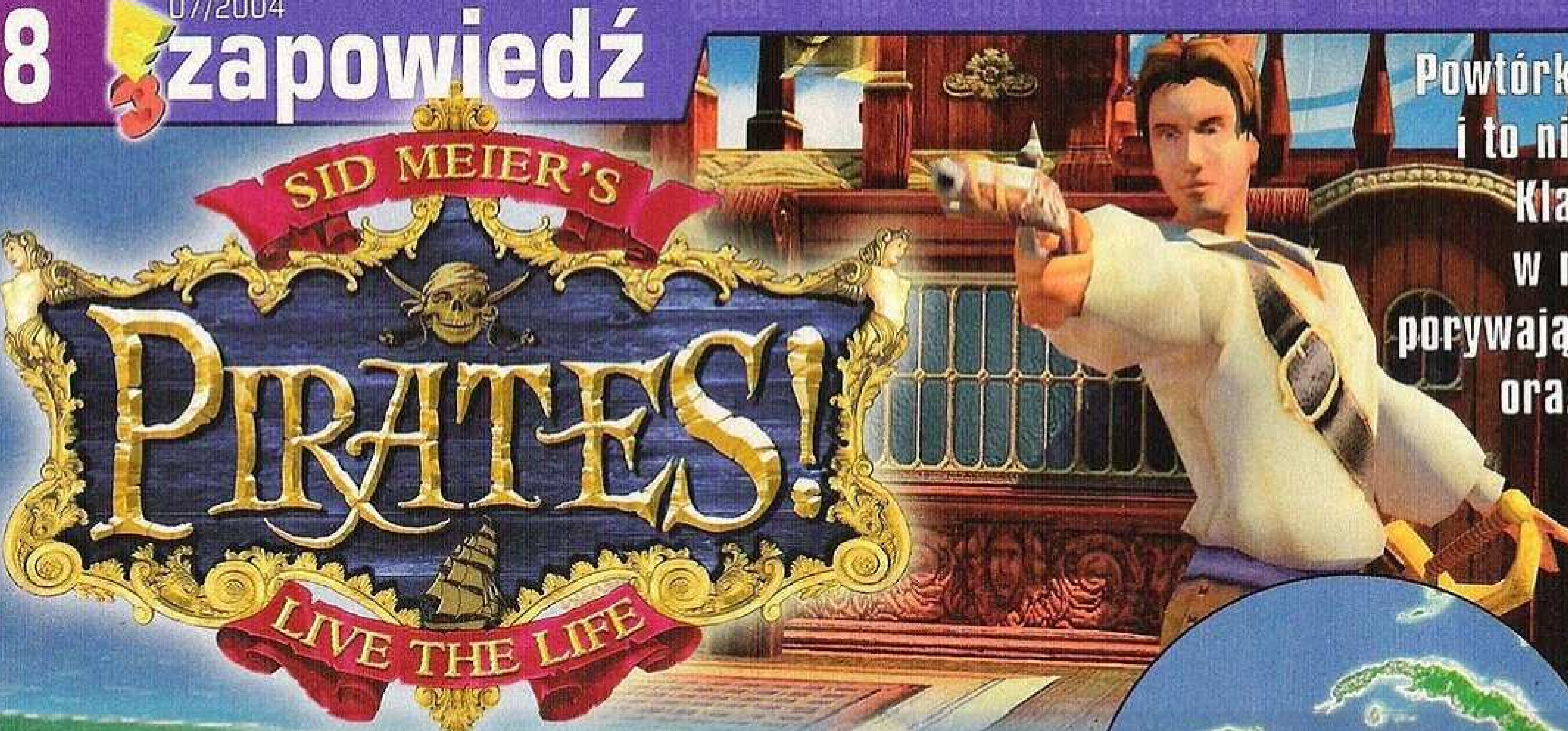
- **GCS World / Cd Projekt**
- www.stalker-game.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** październik 2004
- **Gra dla:** PC

Obrzyn, ciepła kurtka i licznik Geigera. Do tego jeszcze superszybki komputer z mocną kartą graficzną i **możesz uznać, że jesteś gotów na wirtualną wizytę w Czarnobylu**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



Sid Meier's Pirates! Live the Life

Powtórka z rozrywki i to nie byle jakiej. Klasyk powraca w nowej szacie, porywając świeżością oraz rozmachem


Miejmy nadzieję, iż cukierkowa grafika nie oznacza, że nowi PIRACI będą grą dziecinną. To byłaby katastrofa!

Powstała w 1987 roku awanturniczo-przygodowa gra PIRATES! stała się krokiem milowym Sida Meiera na drodze do sławy i bogactwa. Do dnia dzisiejszego tytuł ten sprzedał się w ilości ponad miliona sztuk. W związku z powyższym aż się prosiło o remake. I tak jak w przypadku CIVILIZATION, Meier ponownie odkurzył klasyka. Nie naruszając podstawowych założeń rozgrywki, ubrał stary hit w zupełnie nową szatę graficzną – efekt końcowy zapowiada się piorunująco.

Gwoli przypomnienia – w grze PIRATES! gracz wciela się w postać odważnego i szarmanckiego pirata grasującego na Wyspach Karaibskich w wieku siedemnastym. **Specyfika gry polega na tym, że nie ma tutaj czegoś takiego jak „kampania".** Prawdę mówiąc cała gra to jedna wielka kampania, w której razem ze swym bohaterem przeżyjesz kolejne, fascynujące przygody. Fabuła co nieco wspomina także o tajemniczym rywalu, którego ostatecznie należy pokonać. Człowiek ten, też pirat, jest odpowiedzialny za śmierć rodziców głównego bohatera. To przez niego pozostała przy życiu rodzina twojego podopiecznego znalazła się w rozsypce. Zebranie do kupy swojej familii oraz ostateczne pokonanie złego pirata to jedne z celów rozgrywki, ale tak naprawdę nie decydują one o zwycięstwie czy porażce w grze.

W ogóle nie ma też czegoś takiego jak „mission complete". **To, jakie wspomnienia po sobie pozostawisz, stanowi jedyny trwały ślad twojego rozbójniczego bytowania.** Całe życie pracujesz na swoją reputację i wynik gry to faktycznie wynik twoich życiowych dokonań – ile bogactw zebrałeś, kogo na swej drodze pokonałeś itp. W PIRATES! główna postać nigdy nie ginie, co najwyżej po złapaniu na gorącym uczynku trafia do więzienia. Nie oznacza to jednak, że pobyt za kratami nie ma na twojego herosa negatywnego wpływu – po prostu lata tam spędzone to lata stracone. A im starszy twój bohater, tym ma większe problemy z fechtunkiem i ogólnie ze sprawnością oraz zdrowiem.



Wspomniałem już o absolutnej nieliniowości fabuły. Pozostaje opowiedzieć, czym w takim razie możesz się zająć. **Przede wszystkim pływasz po morzach i oceanach jednym z 27 typów statków.** Autorzy gry wiernie odtworzyli nasłynniejsze okręty z tamtej epoki. Podczas rejsów poszukujesz ofiar, które można złupić, a samemu unikasz spotkań z patrolami wojskowymi. Czasem warto zajrzeć do portu, gdzie w tawernie masz szansę zmierzyć się z kimś w pojedynku na szpady, sprzedać swój łup lub posłuchać najnowszych ploteczek z całego świata. Ważnym elementem rozgrywki są spotkania z gubernatorami, którym wyświadczysz przysługę, pogawędzisz albo... porwiesz córkę. Jak przystało na pirata, warto, byś raz na jakiś czas poszukał skarbów i pomnożył swój majątek.

SID MEIER'S PIRATES! jest niczym film fabularny o barwnym życiu piratów, w którym to ty odgrywasz główną rolę. Szczególnie widać to przy okazji walk między dwoma okrętami. Ciekawe są również indywidualne pojedynki na szpady. Walcząc na pokładzie, możesz na przykład zepchnąć oponenta na dolny pokład, po czym podążyć za nim, zjeżdżając po barierce. Wypchnij z kolei delikwenta przez balkon w tawernie, a możesz kicnąć za nim przez ten sam balkon i już na dole ponownie pokazać mu, że nie powinien był się z tobą mocować. O twojej randze świadczą także takie elementy jak udział w rozgrywkach politycznych z epoki. Ponieważ Anglia, Francja, Hiszpania i Holandia cały czas walczą o wpływy w rejonie, opowiadając się po którejś ze stron, masz szansę na przykład zostać pośrednikiem w rozmowach pokojowych. Oczywiście jeśli jest to ci nie na rękę, to miast dostarczyć pismo z ofertą pokoju, możesz je gdzieś zgubić. Rzecz jasna przypadkowo.

Otwartość gry, sprawdzona i prosta mechanika oraz wciągająca kariera pirata-awanturnika spowodują, że SID MEIER'S PIRATES okaże się grą co najmniej interesującą.


Bitwy morskie były jednym z najbardziej emocjonujących elementów starych PIRATÓW. Jak będzie teraz?

Ikona branży

Gry Sida Meiera nigdy nie należały do czołówki pod względem oprawy graficznej. Meier nie jest twórcą wielkich silników o cudownych właściwościach. Jednak jego tytuły mają w sobie to „coś", co graczy przykuwa do ekranu na długie godziny. PIRATES! i CIVILIZATION figurują właściwie na każdej liście najlepszych gier komputerowych wszech czasów. To nie są jednak jedyne osiągnięcia Meiera. Ten słynny programista zaczynał przeszło dwie dekady temu, zakładając firmę MicroProse i wypuszczając na rynek dość prymitywną gierkę SOLO FLIGHT – symulator lotów. Od tego czasu spod jego ręki wyszły między innymi: SILENT SERVICE, GUNSHIP, MAGIC THE GATHERING, SID MEIER'S GETTYSBURG!, ALPHA CENTAURI czy RAILROAD TYCOON.

Sid Meier's Pirates

Zręcznościowo-strategiczna

- Atari / CD Projekt
- www.atari.com/pirates

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** grudzień 2004
- **Gra dla:** PC

Gdyby dzień powszedni pirata wyglądał tak jak przedstawia to Sid Meier, do końca życia **plułbym sobie w brodę, że nie urodziłem się na Karaibach**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Ił 2 przenosi się z frontu wschodniego nad Pacyfik w kontynuacji doskonałego symulatora lotniczego II wojny światowej

PACIFIC FIGHTERS



Firma Maddox Games na czele ze swoim najbardziej genialnym twórcą, Olegiem Maddoxem, jest żywym przykładem na to, iż producenci gier zza naszej wschodniej granicy potrafią zrobić o niebo ciekawsze tytuły niż nasi rodzimi „gierokleci". IL 2 STURMOVIK po swojej premierze szturmem zdobył serca miłośników symulatorów na całym świecie, nic więc dziwnego, że już niedługo pojawi się kontynuacja tej gry. Zaznaczam od razu, iż jest to produkt niezależny od IL2, a nie pakiet rozszerzający.



W PACIFIC FIGHTERS opuszczasz stepy i tajgi frontu wschodniego i przenosisz się nad Ocean Spokojny. Weźmiesz udział w największych kampaniach azjatyckich z II wojny światowej! Będziesz uczestniczył m.in w najsłynniejszych bitwach powietrznych rozegranych między Nipponem i aliantami – zobaczysz japoński atak na Pearl Harbour, walki o Iwo Jimę, bitwę o Guadalcanal, Singapur, wreszcie bitwę o Midway – jeden z punktów zwrotnych tej wojny.

Wyruszając do boju, możesz wystąpić w barwach japońskich, amerykańskich, brytyjskich lub australijskich. Znajdziesz się zatem w szeregach państw, które podczas największego konfliktu ubiegłego stulecia odgrywały na Pacyfiku najistotniejszą rolę. Misje, jakich możesz oczekiwać, są różnorodne – patrolowanie, przechwytywanie jednostek wroga, „znajdź i zniszcz", bombardowanie, wreszcie atakowanie lotniskowców (co na tym terenie działań miało olbrzymie znaczenie). Ponadto w grze znajdą się misje samobójcze „kamikadze", które po raz pierwszy na masową skalę pojawiły się w roku 1944 podczas walki o Zatokę Leyte.

Nowym elementem, który pojawi się w PACIFIC FIGHTERS, jest włączenie do walki lotniskowców. Oznacza to między innymi, że wirtualni piloci będą się musieli nauczyć niesłychanie trudnej sztuki startowania i lądowania na lotniskowcu. Jako że jest to naprawdę skomplikowany manewr, twórcy z Maddox Games przyrzekają, że mniej zaawansowani gracze będą mogli w tym miejscu przejść na automatyczne sterowanie. Generalnie zresztą producenci dadzą nam możliwość decydowania, jak bardzo rozgrywka przesunie się w stronę symulacji. Dzięki różnym opcjom kamer, pomocom takim jak wskazówka, gdzie lecieć, możliwości włączenia niezniszczalności oraz niewyczerpalnego zapasu amunicji, każdy pilot będzie w stanie dostosować poziom trudności do swoich umiejętności i chęci.

W trybie dla pojedynczego gracza znajdzie się szesnaście dużych map z lat 1941-1945. Programiści zdecydowali się na odrębne mapy zamiast jednego, wielkiego terytorium. Jest to, wydaje się, rozwiązanie lepsze, ponieważ wprowadza większe urozmaicenie graficzne do rozgrywki. Co ciekawe, podczas rozgrywania misji historycznych piloci w PACIFIC FIGHTERS będą mogli zmieniać bieg histori – skuteczne odparcie ataku na Pearl Harbor będzie trudne, ale zapewne sprawi niemałą satysfakcję. Trzeba zaznaczyć, że zarówno samoloty i inne pojazdy, jak i krajobrazy wiernie odtwarzają realia II wojny światowej. Poza opcją Single, pojawi się także tryb Multiplayer, którego „pojemność" ma przekroczyć liczbę 32 graczy. Co istotne, postęp gry da się zapisać, dzięki czemu spokojnie możesz przerwać zabawę i w dogodnym momencie wrócić do niej wraz z kolegami.

Cieszy, że autorzy PACIFIC FIGHTERS mocno popracowali nad ulepszeniami graficznymi programu. Np. nie będzie limitu jednostek na ekranie – ich liczba zależna jest wyłącznie od mocy przerobowych twojego komputera. W PACIFIC FIGHTERS poprawiono (już i tak bardzo dobry) wygląd otoczenia – do tego stopnia, że atakując lotniskowiec, wyraźnie ujrzysz ludzi krzątających się na jego pokładzie. Powodem do dumy dla Rosjan z Maddox Games mają być jednak efekty związane z wodą, a szczególnie refleksy światła i wody na okrętach oraz innych obiektach.

Maddox Games zna receptę na dobry symulator, ponadto nie spoczęła na laurach i stara się bliską ideału serię jeszcze bardziej wzbogacić i jeszcze bardziej zbliżyć do realiów historycznych. W efekcie można w ciemno obstawiać, iż PACIFIC FIGHTERS stanie się jednym z przebojów roku 2004.

Pacific Fighters

Symulacja

- Ubisoft
- www.ubisoft.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC

Ta sama jakość, inna sceneria – **PACIFIC FIGHTERS jest grą skazaną na sukces. Teraz nawet mniej wyrobieni gracze będą mogli pohasać w przestworzach**

tekst: Bartosz „baRToS" Lewandowski

CALL of CTHULHU

Dark corners of the Earth

Paranoje, dziwaczne stwory, mroczne lokacje – CALL OF CTHULHU nie będzie grą do śniadanka

Synku, gdzie ty się pchasz z tą pukaweczką? Wielki Cthulhu w okamgnieniu wetknie ci ją tam, gdzie słońce nie zagląda!

KIM JEST JACK

Jack Walters urodził się w 1890 roku w Massachussets (w tym samym roku co Lovecraft – przypadek?), a jego ojciec – pijaczyna i hazardzista – skończył ze sobą, gdy Jack miał 10 lat (ojciec H.P. Lovecrafta też szybko odszedł z tego świata). Wkrótce Walters trafił do domu opieki, po czym, fałszując wpis dotyczący daty urodzenia, wstąpił do policji. Szybko został wyróżniającym się śledczym. Jego błyskotliwą karierę przekreśliła jedna interwencja – w 1915 roku odwiedził piwnicę pewnego domu w Bostonie, co skończyło się dla niego zanikiem pamięci i psychozą. Wkrótce rzucił pracę, by wyjaśnić, co tak naprawdę mu się przydarzyło. Dochodzenie w Innsmouth to kolejny (jeśli nie ostatni) etap odkrywania prawdy.

Miejmy nadzieję, że mroczność tej gry nie będzie polegać jedynie na tym, że na ekranie niewiele widać...

Przyprawiające o mdłości widoki to chleb powszedni śmiałków poszukujących śladów Starych Ras

Wyobraź sobie, że jesteś człowiekiem, który spotkał najczarniejsze, najstraszniejsze wcielenie Zła. Wyobraź sobie, że to spotkanie zakończyło się dla ciebie wizytą w „psychiatryku" i długotrwałym leczeniem ze stanów paranoidalno-schizofrenicznych. Wreszcie wyobraź sobie, że zgłębienie tajemnicy napotkanego Zła staje się twoją życiową obsesją.

Tak właśnie wygląda życie Jacka Waltersa, bohatera horroru FPP pod tytułem CALL OF CTHULHU. Przeniesiesz się w lata 20. ubiegłego stulecia i spróbujesz odkryć, skąd w twoim życiu wzięły się istoty rodem z prozy H.P. Lovecrafta. Jako Jack wyruszysz do miasteczka rybackiego Innsmouth w Nowej Anglii (USA), o którym wielokrotnie słyszałeś w związku ze swoimi poszukiwaniami zjawisk paranormalnych. W miasteczku tym w tajemniczych okolicznościach zaginął pewien menadżer sklepu.

To początek trudnej i niebezpiecznej drogi, która prowadzi głównego bohatera poprzez szesnaście rozległych poziomów. Przyjdzie ci walczyć z różnego typu stworami nie z tego wymiaru, na przykład z hybrydami, okropnie powykrzywianymi istotami ludzkimi, wreszcie pełzającymi „Deep Ones" itp. Istnieje kilka sposobów pokonania wrogich istot, począwszy od użycia do tego celu przedmiotów znalezionych po drodze oraz wykorzystania uwarunkowań terenu (ciekawe, jak to będzie wyglądać?), po skorzystanie z tajemniczych artefaktów i obcej technologii. Nie zabraknie także bardziej standardowych „środków perswazji", czyli prawdziwych broni z lat 20. Są to na przykład karabin Mauser, pistolet Colt czy Springfield m1903.

Autorzy chwalą się, że stworzone przez nich istoty cechuje wysoki poziom Sztucznej Inteligencji. Oznacza to między innymi, że działać mogą zarówno w pojedynkę, jak i w grupach. Potrafią Jacka tropić, śledzić i znienacka atakować, a nie jedynie biernie czekać na odnalezienie i późniejszy odstrzał. Wrogowie mają w dynamiczny sposób dostosowywać swoje poczynania do metod walki stosowanych przez twojego bohatera. Trzeba bowiem zaznaczyć, że gra CALL OF CTHULHU łączyć będzie element zręcznościowy z taktycznym, a nawet przygodowym. Dla jednego gracza wygodniejszą taktyką okaże się torowanie sobie drogi ołowiem, inni natomiast wybiorą strategię walki partyzanckiej, wymagającą skradania się i unikania robienia wokół siebie przesadnego szumu.

CALL OF CTHULHU posiada kilka charakterystycznych cech, które wyróżniają ją spośród innych gier gatunku FPP. Po pierwsze, na ekranie nie będzie czegoś takiego jak HUD. Sprawdzanie poziomu swojego zdrowia czy zapasu amunicji będzie wymagało specjalnych działań. Jakich? Póki co, tego nie wiemy. Po drugie, obrażenia będą miały trochę inny wpływ na twoje poczynania niż w większości gier FPP, gdzie dopóki nie dokonasz żywota, tak naprawdę nie odczuwasz konsekwencji odniesionych ran. W CALL OF CTHULHU jest zupełnie inaczej. Tutaj jeśli złamiesz nogę, to Jack będzie miał trudności z chodzeniem, jeśli złamiesz rękę – będzie mniej celnie strzelał. Z kolei gdy bohater wpadnie do zimnej wody i za długo w niej posiedzi, w rezultacie będą nim wstrząsały dreszcze, co także mocno przeszkadza w rozgrywce. Spróbuj zlekceważyć krwawienie, a być może wykrwawisz się na śmierć.

Kolejnym ciekawym aspektem gry jest dbałość o zdrowie psychiczne Jacka. Musisz uważać, by nie wystawiać go zbyt często na nieprzewidziane spotkania ze Złem, ponieważ jego słaba konstrukcji psychiczna powoduje, iż szybko zaczyna cierpieć z powodu paranoi, halucynacji czy ataków paniki.

Patrząc na screeny z gry oraz biorąc pod uwagę wszystkie wyżej wspomniane nowinki, jakoś ciężko mi uwierzyć w zapowiedzi twórców, że do czerpania pełnej przyjemności z gry wystarczy sprzęt o parametrach zegara 500 MHz i 32 MB dla karty graficznej. Jeśli jednak autorom się taka sztuka uda, będzie to tylko kolejny punkt na długiej liście zalet CALL OF CTHULHU.

Call of Cthulhu

Horror FPP

- Electronic Arts / EA Polska
- http://www.callofcthulhu.co.uk/

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

CALL OF CTHULHU przeraża już na etapie zapowiedzi. Jeśli gra będzie choć w połowie tak mroczna, jak ją opisują twórcy, to zwyczajnie strach się bać

tekst: Bartosz „baRTes" Lewandowski

Podsłuchaliśmy...

GBA nie żyje

Nintendo zakończyło seryjną produkcję kieszonsolki GameBoy Advance. Od połowy maja wszystkie fabryki firmy pracują wyłącznie nad GBA SP. Nie oznacza to jednak, że starsza konsola Nintendo wkrótce zniknie ze sklepowych półek. Kompania posiada w magazynach kilkaset tysięcy niesprzedanych egzemplarzy i deklaruje gotowość powrotu do GBA, jeśli pojawią się zamówienia.

Z tuszu powstałeś...

„I w tusz się obrócisz! Nadaję ci imię Tytus de Zoo" – rzucił niegdyś Papcio Chmiel do niewielkiej małpki grasującej po jego pracowni. Tytus jednak w tusz się nie obrócił, a w piksele. Pod koniec roku Hurtownia PLAY wprowadzi do sklepów prostą platformówkę, opowiadającą o przygodach najsłynniejszego polskiego szympansa made in Trapezfik!



Painkiller na CPL

Polska strzelanka PAINKILLER będzie jedną z gwiazd turnieju Extreme World Championships, który odbędzie się w Dallas pod koniec lipca. Pula nagród sięga 25 tysięcy dolarów!

Za szoty w więzieniu

Japońska policja aresztowała młodego człowieka prowadzącego jeden z największych serwisów o grach w tym kraju. Cztery duże firmy, m.in. Namco i Capcom, oskarżyły go o łamanie praw autorskich. Nie, nie publikował „ripów" i „seriali". Na swej stronie umieszczał screeny z gier!

San Andreas Lepperus

Na targach E3 zaprezentowano pierwsze obrazki z GTA: SAN ANDREAS. Pochodzą one z wersji przeznaczonej dla konsoli PlayStation 2.



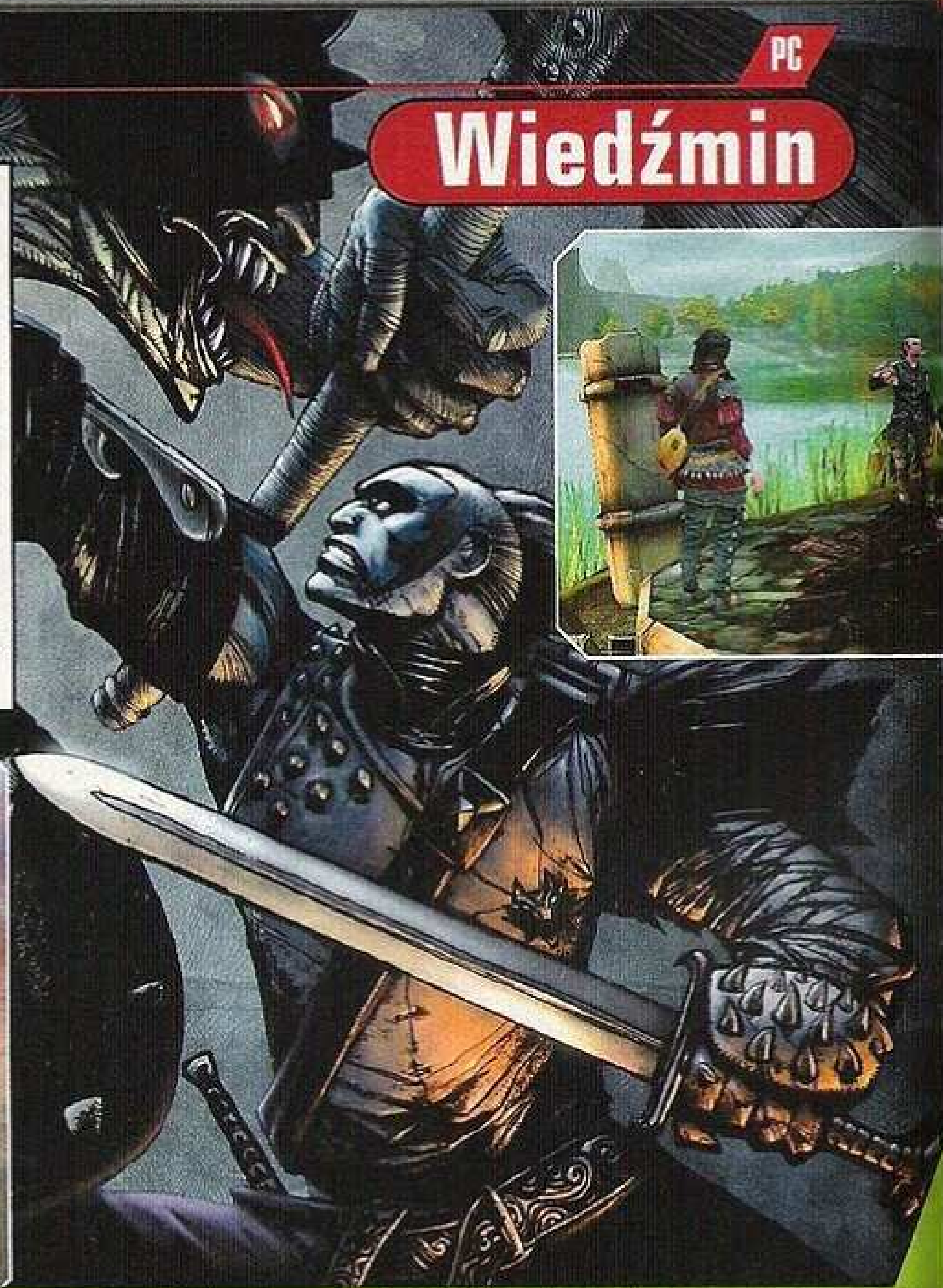
Nadciąga wojsko

A przynajmniej żołnierze... SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2, rewelacyjnie zapowiadająca się strategia firmy Codemasters, pojawi się w polskich sklepach w wakacje.

Wiedźmin

PC

Stoisko firmy Bioware przeżywało w czasie targów E3 prawdziwe oblężenie. Furorę zrobił konsolowy Action/RPG JADE EMPIRE, który już wkrótce zabierze graczy na wycieczkę do starożytnych Chin. Świetne noty zebrał DRAGON AGE, którego akcja toczy się w świecie wymyślonym od początku do końca przez scenarzystów NEVERWINTER NIGHTS. Program ukaże się na rynku wraz z całą masą edytorów i narzędzi, umożliwiających tworzenie modyfikacji i dodatków. Ostatnim z wielkich tytułów firmy Bioware był THE WITCHER polskiego CD Projekt Red Studio. Tytuł ów spodobał się zwiedzającym. Serwis RPGamer napisał nawet: „WIEDŹMIN został wymodelowany na szkielecie silnika z NEVERWINTER NIGHTS, a tworzy go zespół 15 osób. Program nabiera niezwykle obiecujących kształtów". Niestety nie wiadomo jeszcze, kiedy dokładnie nastąpi jego premiera.





Starsky & Hutch 2

PC / PS2 / Xbox / GCN

Grywalną wersję zręcznościówki STARSKY & HUTCH 2 zaprezentowała na targach E3 firma Empire Interactive. Od części pierwszej niewiele się zmieniło – gracz nadal rozwala się po mieście odpicowanym Fordem Torino, strzela do wiszących na niebie dopalaczy, a także chwyta gwiazdki, dzięki którym wykonuje nieziemskie ewolucje. Nawet na chwilę nie zdejmuje nogi z gazu! Co zatem się zmieniło? Przede wszystkim grafika. Dzięki całkowicie przebudowanemu silnikowi trudno się doszukać dwóch identycznych budynków, a samochody krążące po ulicach pełne są drobnych szczegółów. Samo miasto stało się dwa razy większe, przybyło punktów charakterystycznych i dziwacznych przejazdów. Pojawił się też dodatkowy tryb, przypominający nieco znaną z CLIC-KA! strzelaninę HOUSE OF THE DEAD 2. Autorzy gry zapowiadają nie tylko oryginalną ścieżkę dźwiękową z lat 70., ale i udział aktorów, którzy wystąpili w serialowym oryginale.



Conflict: Vietnam

PC / PS2 / Xbox

Czy w ciągu roku na pustyni może wyrosnąć gęsta dżungla? „A i owszem" – zdają się twierdzić programiści firmy SCi. Trzecia część CONFLICT: DESERT STORM toczy się wśród wietnamskich drzew i paproci gęsto porastających lasy. Czterej bohaterowie, żołnierze armii amerykańskiej Ragman, Junior, Hoss i Cherry, trafiają do Wietnamu w czasie słynnej Ofensywy Tet. Niemal od razu zostają przerzuceni na front i w chwilę później tracą kontakt z macierzystym oddziałem. CONFLICT: VIETNAM opowiada o ich trudnej drodze do domu. Gra została podzielona na czternaście etapów, w czasie których bohaterowie udadzą się w dół rzeki, pacyfikując zamieszkane przez partyzantów wioski, niszcząc przepływające łódki, ratując pojmanych przez wroga jeńców i zwiedzając starożytne, zrujnowane świątynie. Dotrą nawet do Hue, starej stolicy ogarniętego wojną kraju. Nie wiadomo tylko, jak gra poradzi sobie z niezwykle mocną konkurencją. W końcu w świecie gier już drugi rok trwa moda na Wietnam!



Dreamfall: The Longest Journey

E3 to nie tylko nowe gry wojenne i widowiskowe samochodówki, ale i kontynuacja znakomitej przygodówki NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ! Akcja programu toczy się w tym samym świecie co oryginał, a na ekranie pojawiają się stare i nowe postacie. Mimo to DREAMFALL nie jest klasycznym sequelem – nie



Niektórzy żyją w żółtej łodzi podwodnej... Ale niemiecki U-Boot jest ciekawszy, zwłaszcza w grze SILENT HUNTER III



Das Boot

Jednym z najlepszych fimów ukazujących realia służby na niemieckiej łodzi podwodnej podczas drugiej wojny światowej jest film „Das Boot", nakręcony na podstawie książki pod tym samym tytułem. Znakomite zdjęcia, olbrzymi dramatyzm przedstawionych zdarzeń i rewelacyjna muzyka powodują, że obraz ogląda się z zapartym tchem. Film wyszedł niedawno na DVD i to zdecydowanie dobra inwestycja. Warta zauważenia jest rola Jürgena Prochnowa (kapitan), zaś najbardziej do myślenia daje zakończenie filmu jasno pokazujące, jak losowymi prawami rządzi się wojna. Szczerze polecam film wszystkim miłośnikom podwodnych batalii!

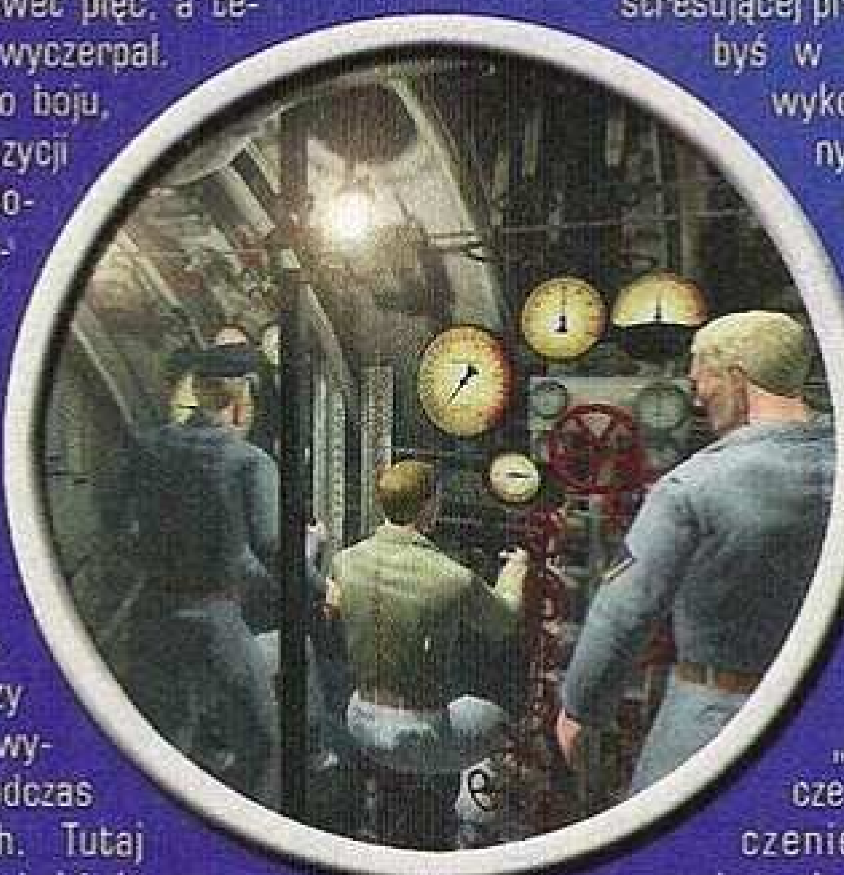
SILENT HUNTER III

Nieostrożne zabawy z ogniem na łodzi podwodnej kończą się efektownym wybuchem; a potem dłuuuuga lecisz w dół...

Na wojnie nie ma chyba nic gorszego, niż krążenie kilkadziesiąt metrów pod wodą w zamkniętej łodzi podwodnej. Podstawowy problem polega na tym, że tutaj zatonięcie okrętu z reguły oznacza śmierć całej załogi. Jeśli dodać do tego fakt, że w tej metalowej puszce przebywa kilkudziesięciu facetów o nerwach napiętych jak struna, łatwo sobie wyobrazić, jak trudnym zadaniem musi być prowadzenie takiej jednostki do boju.

SILENT HUNTER III pozwoli ci odczuć na własnej skórze, jak podczas II wojny światowej operowały sławetne U-Booty – postrach Oceanu Atlantyckiego, zmora alianckich konwojów. W opcji kampanii poruszać się będziesz po wodach europejskich. Jest to zatem kontynuacja tematyki drugiej części programu, co twórcy tłumaczą faktem, że nigdy wcześniej i nigdy później żadna kampania nie była tak istotna dla losów morskiej wojny. Ilość okrętów zaangażowanych po obu stronach, najnowocześniejsze technologie, ponad dwadzieścia wersji łodzi podwodnych wyprodukowanych przez faszystowskie Niemcy, coraz nowe urządzenia do zwalczania U-Bootów po stronie aliantów, wreszcie rozległy teren, na którym działały „wilcze stada" – to wszystko powoduje, że SILENT HUNTERÓW można by wydać nawet pięć, a temat i tak by się nie wyczerpał.

Prowadząc załogę do boju, dostaniesz do dyspozycji cztery klasy U-Bootów, chronologicznie: klasa II, VII, IX oraz XXI, każda w 10 wersjach.



Podstawą sukcesu jest właściwe prowadzenie załogi, zarówno podczas misji, jak i między nimi. Pierwszy poziom kontroli to wydawanie poleceń podczas operacji wojennych. Tutaj możesz przypisywać ludzi do napraw uszkodzeń, decydować, kto i ilu z twojej załogi zajmie się torpedami, rannych odsyłać na odpoczynek do izolatki itp. Przy tak stresującej pracy ważne jest też, byś w przerwach między wykonywaniem kolejnych zadań potrafił odpowiednio zmotywować swoich podopiecznych. Służy do tego system nagród – awans, przyznawanie medali, szkolenia nowych umiejętności. Poza cechą o nazwie „morale", jest jeszcze druga, czyli „zmęczenie". Przemęczeni wojacy nie będą w stanie wykonywać twoich poleceń.

SILENT HUNTER III będzie skalowalny pod względem poziomu trudności, co zapewne uczyni tę grę łatwiejszą od innych symulatorów. Różne opcje kamery, przeszkolenie w akademii morskiej, zróżnicowanie poziomu twojej osobistej kontroli nad okrętem to elementy, które mają przyciągnąć przed monitory nawet laików w temacie symulacji. Misje, które czekają na ciebie, to między innymi standardowe patrole, śledzenie pojedynczych okrętów, nękanie konwojów – zarówno w pojedynkę, jak i w całym stadzie. W trybie Multiplayer dostępne będą dwie opcje: Top Ace to tryb dla tych, którzy chcą porównać swoje umiejętności z innymi, natomiast Wolfpack pozwala wspólnie polować na transportowce i okręty bojowe przeciwnika. W obu opcjach oponentem jest komputer.

SILENT HUNTER III używa całkowicie nowego silnika graficznego, w którym będziesz miał do czynienia z zupełnie przekonfigurowanym modułem uszkodzeń. Sam system prowadzenia kampanii także różni się od poprzednich części cyklu. W trakcie zabawy odwiedzisz trzy typy środowiska – polarne, atlantyckie oraz tropikalne, a każde z nich będzie posiadać charakterystyczne dla siebie uwarunkowania pogodowe: od burz, po mgłę i góry lodowe. Interfejs gry to także coś nowego. Urządzenia potrzebne do prowadzenia walki zaprezentowane zostaną w pełnym trójwymiarze.

Na koniec wypada mi tylko rzec, że choć do tej pory jak ognia unikałem symulacji, tak na SILENT HUNTER III będę czekać z niecierpliwością.

Taka kupa blachy, a unosi się na wodzie. Widział ktoś takie cuda?!

Silent Hunter III
Symulacja

- **UBI Soft / Cenega Polska**
- http://www.ubisoft.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wrzesień 2004
- **Gra dla:** PC

Niemiecka kampania podwodna podczas II wojny ciągle inspiruje. **Trzecia część kultowej symulacji będzie co najmniej tak samo dobra jak poprzedniczki**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

PC / PS2

Splinter Cell 3

Sześć milionów sprzedanych kopii dwóch pierwszych części SPLINTER CELL nie pozostawiło firmie Ubisoft wyboru. Na targach E3 pojawił się trzeci odcinek serii i niemal od razu obwołano go najładniejszą pecetową grą targów. Jej akcja toczy się w 2008 roku, kiedy to niezbyt dobre wiadomości napływające z Korei Północnej sprawiają, że Echelon raz jeszcze sięga po Sama Fishera. Po co? By zaprezentować ci nowiutki zestaw broni, które będą bardziej futurystyczne i wygodniejsze w obsłudze. Główny bohater nauczy się nowych trików i zagrywek, na własne oczy zobaczy też najbardziej autentyczny deszcz, jaki kiedykolwiek spadł w grze komputerowej. Autorzy gry obiecują również otwarte poziomy oraz odrobinę nieliniowości – większość misji da się ukończyć na kilka bądź nawet kilkanaście różnych sposobów. Premiera programu zapowiadana jest na koniec 2004 roku. Oby się nie opóźniła!



Brothers in Arms

PC / PS2 / Xbox



Gra inspirowana twórczością Stevena Spielberga, zwłaszcza jego filmem „Szeregowiec Ryan" i serialem „Kompania braci". Jej akcja toczy się w czasie II wojny światowej. Sierżant Matt Baker wraz ze swoim oddziałem zostaje zrzucony nad Normandią i przedziera się przez opanowane przez wroga wioski i miasteczka. Bierze udział w autentycznych bitwach i potyczkach. Korzysta z niezwykle wiernie odwzorowanej broni (wiatr i odległość zmieniają tor lotu pocisku, wróg ginie od jednej kuli itp.), działającej – podobnie jak w HALO – w trybie dwusystemowym. W grze nie ma też paska zdrowia oraz porozrzucanych po planszach apteczek. Program przygotowuje teksańska firma Gearbox, znana m.in. ze wspomnianego HALO PC oraz kilku udanych dodatków do HALF-LIFE.



PC

kontynuuje historii opowiedzianej w części pierwszej. Autorzy troszkę na siłę wrzucają do gry trójwymiarową grafikę (bardzo ładną swoją drogą) i przebąkują o wprowadzeniu do zabawy elementów czysto zręcznościowych. Oznacza to odejście od point'n'clickowej tradycji, chociaż zagadki utrzymają wysoki poziom, a fabuła będzie jeszcze bardziej zakręcona i zaskakująca. Czy to dobrze? Kto wie... Na razie DREAMFALL zyskał miano najlepszej przygodówki targów E3.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

PC / PS2 / Xbox

Colin McRae Rally 2005

Na razie zapowiedziany wyłącznie na konsole, ale w kuluarach mówi się już o wersji PC. Kto? COLIN MCRAE i jego nowy rajd. W czasie E3 najgłośniej mówiło się o nowym trybie kariery, całkowicie nieliniowym i bardzo rozbudowanym, pozwalającym graczowi rywalizować z 23 zróżnicowanymi kierowcami. Wrażenie robi też liczba 300 odcinków specjalnych, które pojawią się w programie. Wśród 30 dostępnych samochodów nie zabraknie takich cacek jak Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica VVTLi, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 i VW Beetle RSi. Pojawią się trasy wiodące przez bezdroża Niemiec, a także poprawiony model jazdy, bardziej realistyczny, a jednocześnie naturalny i „miękki". Ponoć trzeba będzie uważać na każdy wystający kamień czy większą kałużę! Konsolowcy zobaczą grę już jesienią, na wersję pecetową przyjdzie poczekać do wiosny 2005...







PC / PS2 / Xbox / GCN

Sitting Ducks

Chociaż przeciętny wiek komputerowego gracza zbliża się powoli do magicznej 30 (przynajmniej w Stanach Zjednoczonych), to jednak tytuły dla dzieci stanowiły na E3 wyjątkowo mocną grupę. Już po pierwszym dniu dobrą pozycję w boju o serca nieletnich zajęło SITTING DUCKS. Historia tej gry jest lekko zwariowana. Otóż program powstał na podstawie popularnego serialu telewizyjnego, który powstał na podstawie przebojowych komiksów, które powstały na podstawie serii grafik Michaela Bedarda. Główny bohater ŚWIATA WEDŁUG KACZEK nazywa się Bill i mieszka w Moczarowie. Ma kilku przyjaciół, potrafi śmigać na skuterze marki Vespa, nieźle gra w piłkę nożną i hokeja. Co z tego? Ano to z tego, że teraz czeka go około 60 trudnych misji do wykonania. Sama gra przypomina trochę osławione SIMPSONS: HIT AND RUN, zaś do Polski sprowadzi ją firma Techland. I wcale a wcale nie jest to produkt wyłącznie dla dzieci! Starsi będą się bawić wcale nie gorzej!



PC

Dungeon Siege 2

Premiera drugiej części DUNGEON SIEGE zbliża się krokami tak wielkimi, że aż dudni w zniszczonej wojną krainie Aranna. Przerażone świstaki z piskiem chowają się do swych norek, a bobry wgryzają się w książki poświęcone przetrwaniu gatunków. Tymczasem gracz wraz z piątką kompanów powstaje przeciwko Valdisowi, okrutnemu watażce marzącemu o przywróceniu starego, niezbyt miłego porządku. W efekcie bierze udział w potężnych bitwach i w drobnych potyczkach, w czasie których osacza przerażone, zaszczute wilki czy wielkich jak góry orków. Wszelkiej maści potwory walczą jednak znacznie skuteczniej i stosują zaskakujące triki. Pokonanie ich nie będzie proste, i to nawet mimo rozbudo-





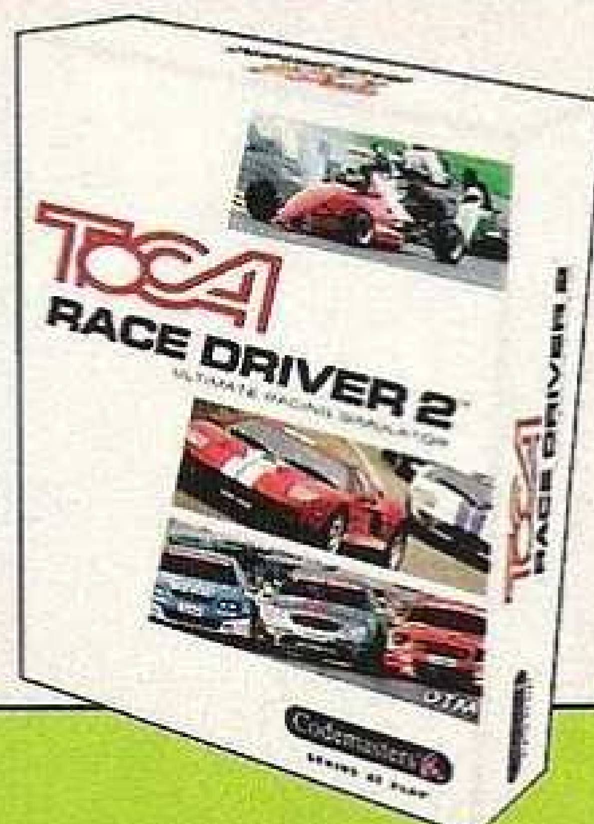
Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

TOP-13 LISTA

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu).
Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.
Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Miejsce	Gra	Platformy	Nr
1	Diablo 2	PC	008
2	NFS: Underground	PC, PS2, Xbox, GCN	127
3	GTA Vice City	PC, PS2	025
4	Gothic 2	PC	060
5	Call of Duty	PC, PS2	073
6	Baldur's Gate 2	PC	104
7	Far Cry	PC	154
8	Colin McRae Rally 04	PC, PS2, Xbox	150
9	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130
10	GTA III	PC, PS2	001
11	Painkiller	PC, Xbox	162
12	The Sims	PC, PS2	003
13	Morrowind	PC, Xbox	034

PC / Xbox

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Druga część rewelacyjnego role-play'a KotOR pojawi się w sklepach w lutym przyszłego roku. W chwili obecnej niewiele o niej wiadomo – trudno bowiem oddzielić ziarno (sprawdzone informacje) od plew (ploty, plotki, plotery i ploteczki). Bezspornym faktem jest, że akcja SITH LORDS toczy się pięć lat po wydarzeniach z części pierwszej. Rycerze Jedi wciąż padają jak muchy. Rozpadająca się republika nie jest w stanie skutecznie działać, a Sithowie bezlitośnie wykorzystują jej słabość. W efekcie gracz zostaje swoistym ostatnim Mohikaninem i musi uciekać przed ścigającymi go łowcami głów. W programie pojawi się siedem rozległych światów, niezwykle dopracowane efekty pogodowe (deszcz i śnieg), mnóstwo nowych broni i jeszcze więcej oryginalnych postaci. Tyle że nad grą nie pracuje Bioware, a firma Obsidian Entertainment, w której znaleźli się współtwórcy PLANESCAPE: TORMENT i BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE.





wanego systemu rozwoju postaci i możliwości zdobywania nowych umiejętności (w tym tych charakterystycznych wyłącznie dla danej rasy). Ciekawostką jest poprawiona grafika, wykorzystująca całkowicie nowy silnik, oraz zwierzaki juczne. Obok wysłużonej chabety pojawiają się bowiem baaaardzo dziwaczne bestie. U nas w redakcji jako wynosiciel wszelkich paczek doskonale spisuje się Frogger – może właśnie tę paskudę zobaczymy w grze? *[Zginiesz marnie Joel – Frogger]*

PRZEBOJÓW

Poczekalnia...

014	Newerwinter Nights – PC	173	Against Rome – PC NEW
160	Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox	174	Singles – PC NEW
169	Spellforce: The Order of Dawn – PC NEW	132	LotR: War of the Ring – PC
161	TOCA Racer Driver 2 – PC, Xbox	145	Battlefield: Vietnam – PC
010	Warcraft III – PC	155	SC: Pandora Tommorow – PC, GBA, Xbox
019	Disciples 2 – PC	175	Manhunt – PC, PS2, PSOne, Xbox NEW
170	HP i Więzień Azkabanu – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA NEW	167	Counter-Strike: Condition Zero – PC
163	Unreal Tournament 2004 – PC, MAC	071	Max Payne 2 – PC, PS2
171	Conan:The Dark Axe – PC, PS2, Xbox, GCN NEW	054	Piraci z Karaibów – PC, Xbox
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	158	Hidden & Dangerous 2 – PC
002	Medal of Honor – PC	012	SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast – PC, Xbox, GCN
059	SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC	176	X2: The Threat – PC NEW
030	Mafia – PC, PS2	177	Vietcong: Purple Haze – PC NEW
172	UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox NEW	178	Neighbours from Hell 2 – PC NEW
031	Medieval: Total War – PC	125	Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCn, GBA

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Połączenie RTS fantasy z RPG to bardzo wdzięczny i wielokrotnie wykorzystywany schemat. A SPELLFORCE jest jedną z ciekawszych gier tego gatunku





SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



W zasadzie zawsze wyśmiewam się ze schematu, który twórcom gier komputerowych każe czynić z głównego bohatera obrońcę całego świata, jedyną nadzieję ludzkości, młot na wroga, wybrańca bogów itp. Ten nurt heroiczny jest szczególnie modny w role-playing, gdzie od bohatera lub bohaterów zależą najczęściej losy ludzkości, krasnoludzkości, elfickości lub też wszystkich tych ras razem wziętych. W pośredni sposób zależą od niego również losy ogrów, goblinów, trolli, olbrzymów oraz szeregu innych przemiłych zwierzątek, poczynając od szczurów, a kończąc na smokach. Tylko że losy tych ostatnich najczęściej są krótkie, rozpaczliwe oraz pełne przemocy :). Ale z drugiej strony, to niby w kogo miałbyś się wcielać w RPG? W żebraka proszącego o jałmużnę na ulicy? W sutenera stręczącego młode damy (ha, ot tak wpadłem na znakomity pomysł na grę fantasy)? W młodego czeladnika szewskiego zajmującego się w chwilach rozpaczliwej trzeźwości wyklepywaniem podeszw rycerskich butów? No właśnie...

Pojawia się bohater

Dlatego też nic dziwnego, że w SPELLFORCE jesteś znowu Wybrańcem. Przywołanym w magiczny sposób Rycerzem Runów, którego zadaniem jest wspomóc siły dobra w narastającym konflikcie z siłami zła oraz ciemności. Na świecie pojawia się złowrogi, potężny czarodziej, ludzie chronią się w miastach i twierdzach, elfy kryją się po lasach, a wszędzie grasują różne nikczemne stwory, które zasługują jedynie na to, by pokosztować twardej stali twojego miecza (albo chociaż dostać po łbie pałką, co może nie jest tak eleganckie, ale równie skuteczne).

Grę zaczynasz od stworzenia bohatera, czyli wybrania jego podstawowych cech i umiejętności. Te pierwsze decyzje są dość ważne, gdyż do nich dostosujesz następne, podejmowane przy każdym awansie na kolejny poziom doświadczenia. Generalnie bohater może specjalizować się w walce wręcz (broniach lekkich oraz ciężkich), walce dystansowej lub też w różnych rodzajach magii. Oczywiście jest zdolny do połączenia umiejętności i na pewnym etapie gry warto swego herosa



Oto Monument – najważniejsza budowla w grze. Tu przywołasz robotników oraz armie



Z napotkanymi osobami należy rozmawiać, gdyż można otrzymać od nich interesujące zlecenia



Budowle nazwane Bindstones służą do teleportacji w obrębie jednej mapy lub z mapy na mapę



Linia obronna powinna składać się z wieżyczek oraz ukrytych za nimi strzelców

uczynić zawodnikiem nieco bardziej wszechstronnym. Ja wybrałem do zabawy wojownika, rozwijając mu Siłę, Staminę oraz umiejętności walki. Na pewno jednak znacznie bardziej interesujące jest skorzystanie z bohatera szkolonego w używaniu czarów. A to dlatego, że w SPELLFORCE jest bez liku przeróżnych zaklęć należących do kilku szkół magii i dających ogromne możliwości. A kiedy wybierzesz wojownika, zwoje z zaklęciami możesz jedynie sprzedać w sklepie, gdyż na nic innego się nie przydadzą.

Świat gry

W SPELLFORCE zastosowano nowoczesny engine 3D, pozwalający na zbliżanie i oddalanie obrazu. Kamera została umieszczona nad głową bohaterów. Przy maksymalnym zbliżeniu SPELLFORCE do złudzenia przypomina RPG, natomiast przy maksymalnym oddaleniu wygląda jak typowy RTS, pozwalający na śledzenie sporej części mapy oraz wielu umieszczonych na niej jednostek. No właśnie: jednostek. Bowiem przemierzać wrogi świat oraz walczyć ze złem będziesz razem z innymi bohaterami lub nawet z całą wielką armią (jeśli tylko ją sobie stworzysz, co zresztą w wypadku niektórych scenariuszy jest niemożliwe).

Świat gry został podzielony na szereg map, ale w odróżnieniu od większości RTS'ów możesz swobodnie wracać na tereny, które już niegdyś zwiedziłeś. Dokonasz tego dzięki urządzeniom teleportującym, czyli tzw. Bindstones. Ma to bardzo duże znaczenie z uwagi na fakt, że część pobocznych misji da się zakończyć tylko w wypadku, jeśli wcześniej wykonasz pewne działania w kolejnych scenariuszach. Zastosowanie takiego manewru bardzo ułatwia grę, gdyż na niektórych mapach znajdują się dobrze zaopatrzone sklepy, a na zakupy w nich początkowo cię nie stać. Spokojnie więc zarabiasz sobie gotówkę w miejscu X, po czym wracasz do sklepu w miejscu Y i możesz już zaopatrzyć się w przydatne zaklęcia lub wyposażyć bohatera w dobrej jakości oręż, pancerze czy różne artefakty.

Taktyki oraz strategie

Generalnie scenariusze można podzielić na dwie grupy. W pierwszych nie jesteś w stanie powołać armii, gdyż na mapie nie ma odpowiedniego Monumentu, dzięki któremu twój bohater mógłby najpierw wezwać robotników, a następnie zbudować miasto i stworzyć wojska. W takim wypadku Rycerz Runów musi radzić sobie sam, ewentualnie z drobną pomocą ze strony przywołanych bohaterów. Można ich rekrutować w Hero Monument, pod warunkiem, że w twoim posiadaniu są odpowiednie runy. Pamiętaj, że bohatera-pomocnika nie tylko można, ale wręcz należy odpowiednio wyekwipować! Nie możesz co prawda wpływać w żaden sposób na jego rozwój, ale wzmocnisz jego siłę, przekazując mu pancerze, oręż lub artefakty. Jeśli taki sprzymierzeniec zginie, w każdej chwili możesz go wezwać ponownie. Wtedy pojawi się, niosąc przedmioty, które wcześniej mu przekazałeś. W dalszych scenariuszach znajdziesz runy, służące do przywoływania coraz bardziej skutecznych sprzymierzeńców. Co ważne, będą wśród nich zarówno wojownicy, łucznicy, jak i czarodzieje. W czasie walki nie zapominaj, że każdy z bohaterów-sojuszników posiada zestaw własnych umiejętności specjalnych, które warto wykorzystać, gdyż zwykle znacznie ułatwiają osiągnięcie sukcesu.

Druga grupa scenariuszy to taka, w której na mapie występuje Monument, dzięki któremu możesz wezwać robotników. Wtedy z góry wiadomo, że walki będą cięższe, gdyż autorzy uznali, że z wrogiem poradzić sobie musi cała armia, a nie tylko bohater wraz z pomocnikami. Przede wszystkim powinieneś szybko zorientować się w ukształtowaniu terenu. I pamiętaj o jednym. Niezależnie od tego, gdzie postawisz budynki, wszystkie jednostki zawsze pojawiać się będą w okolicach Monumentu! To jest więc najważniejszy gmach w grze. Oczywiście musisz szybko odkryć miejsca najlepsze do wydobywania surowców. Z drewnem zazwyczaj nie ma kłopotu, bo drzewa rosną gęsto (przynajmniej na początku, dopóki nie „zaopiekują" się nimi twoi drwale). Żywność natomiast zdobywasz, polując (trzeba postawić myśliwym chatkę) oraz łowiąc ryby (należy postawić rybacki domek niedaleko jeziora, gdzie skaczą rybki). Na nieco późniejszym etapie gry możesz również wybudować farmy – z całą pewnością jest to najwygodniejszy sposób zdobywania jedzenia. Jeśli chodzi o pozostałe trzy surowce, czyli kamień, żelazo oraz arię, należy odnaleźć kopalnie tych bogactw naturalnych i obok tych właśnie kopalni postawić odpowiednie budynki. To jeśli chodzi o ludzi – prowadząc przedstawicieli innych ras, będziesz jeszcze musiał znaleźć np. złoża moonsilver.

W SPELLFORCE nie jesteś w stanie zbudować zwartej bazy i są również spore kłopoty z – nazwijmy to mądrze – „projektowaniem przestrzennym". A to było przecież podstawą sukcesu w grach takich jak AGE OF EMPIRES, STARCRAFT, WARCRAFT i wielu, wielu innych! Wynika to z faktu, iż budynki są sporej wielkości, a na mapie jest wiele miejsc, gdzie po prostu nic zbu-









Nigdy nie zapominaj o przeszukaniu pokonanych wrogów. Mogą mieć przy sobie cenne rzeczy!

A tak się kończy każdy scenariusz: przejściem przez teleport do następnej krainy

PORADY



• Jeśli wybierzesz już sobie specjalizację, staraj się jej trzymać. Twój bohater nie może być jednocześnie świetnym wojownikiem, łucznikiem, czarodziejem oraz uzdrawiaczem. Na coś trzeba się zdecydować. Oczywiście możesz połączyć pewne umiejętności, np. stworzyć wojownika mającego również zdolność czarowania, ale wtedy musisz uważać na to, jakie cechy podnosisz do którego poziomu. Na szczęście gra bardzo jasno tłumaczy zasady rządzące rozwojem charakterystyk bohatera.

• Nie zapominaj o aktywacji tzw. Bindstones, gdyż dzięki nim możesz się teleportować w obrębie danej mapy lub nawet z mapy na mapę.

• Nie martw się, że nie jesteś w stanie wykonać jakiegoś zadania na danej mapie. Czasami musisz wypełnić kolejne misje, aby powrócić do dawnego zlecenia.

• Skarby w skrzyniach czasami są dobierane losowo. Popróbuj więc metodą



zapisz/wczytaj, czy nie uda ci się znaleźć przedmiotu, który bardziej odpowiada twojemu bohaterowi. Zwracaj uwagę, by nie ominąć jakiejś skrzyni. Pamiętaj też, że trup wroga, który został podświetlony, zawsze ma w ekwipunku coś, co można wziąć.

• Poważny ruch wrogich wojsk bardzo często następuje dopiero wtedy, kiedy wykonasz jakąś czynność, np. aktywujesz Monument lub otworzysz zamkniętą do tej pory na klucz bramę. Bądź więc przygotowany, że w takim momencie może nastąpić ofensywa wroga.

• Znakomitą fortyfikacją utrudniającą wrogowi przedarcie się w głąb twego terytorium są wieżyczki strzelnicze. Warto je budować zwłaszcza w przewężeniach terenu oraz koło bram. W razie czego wrogie armie siedzące w bazie bardzo łatwo sprowokować i podprowadzić pod ogień wieżyczek.

• Zwracaj pilną uwagę na towar oferowany przez kupców. W sklepie możesz dostać nie tylko cenne artefakty, ale również schematy budowy nowych gmachów.

A wydawałoby się – łatwizna

• Stworzenie RTS połączonego z RPG i umiejscowionego w świecie fantasy kusiło wiele firm. Ale chyba żadnej z nich nie udało się do tej pory przygotować produktu naprawdę dobrego, a przy tym charakteryzującego się zrównoważonymi elementami strategii oraz role-playing. Oczywiście trudno wyobrazić sobie sukces w WARCRAFT III bez odpowiednio mocnych bohaterów, ale gracz nie ma przecież szczególnego wpływu na ich rozwój (nie mówiąc już np. o ekwipunku).

• W 1998 roku powstała bardzo interesująca rosyjska gra RAGE OF MAGES. Gracz dowodził w niej najpierw dokładnie wyekwipowanym i scharakteryzowanym bohaterem, a potem całą grupą żołnierzy. Wykonywał przeróżne misje taktyczne, ale nie mógł niczego budować, a więc nie było tam miejsca na strategię czy gospodarkę. Herosów stających na czele armii widzieliśmy również w nie najlepszym (znowu ro-



syjskim) KONUNGU. Niezwykle interesującą propozycją był dwuczęściowy cykl firmy Bethesda, zatytułowany MAGIC&MAYHEM (pierwsza część w roku 1999, druga – ART OF MAGIC – w 2001). W tym programie urzekały rewelacyjna – jak na owe lata – grafika oraz kapitalna, dynamiczna rozgrywka. Ale była to jednak gra zdecydowanie taktyczna, z nikłymi jedynie elementami strategii.

• SPELLFORCE lokuje się najbliżej serii WARLORDS: BATTLECRY, gdzie bohaterowie są najważniejszymi postaciami, a gracz decyduje o ich wszechstronnym rozwoju. Tylko że SPELLFORCE jest od tego cyklu nieporównanie lepszy – pod każdym względem. W tym numerze recenzujemy bardzo zbliżoną koncepcyjnie do SPELLFORCE grę LORDS OF EVERQUEST. I tu już różnica jest jak między Legią Warszawa a Concordią Knurów (nie wiem, czy ten zespół jeszcze istnieje, ale ta nazwa zawsze mnie bawiła. W każdym razie pozdrawiam knurowian... knurowiaków?... knury? Eee, sam nie wiem.)



dować się nie da (z uwagi na ukształtowanie powierzchni albo przeszkody terenowe). Dlatego twoje miasto będzie zwykle rozrzucone na dość rozległej przestrzeni. Nie należy się tym przejmować, dopóki tylko chronisz wszelkie niebezpieczne miejsca. Są nimi przede wszystkim górskie przejścia lub kamienne bramy. I tam właśnie należy zbudować fortyfikacje obronne (wieżyczki) oraz ustawić żołnierzy, aby w razie ataku zabezpieczyli twe włości przed wtargnięciem wroga.

Dzięki interesująco przygotowanej kampanii będziesz mógł poprowadzić nie tylko siły ludzi (od tego właśnie zaczynasz), ale również inne rasy. W związku z tym do swojej dyspozycji dostaniesz zupełnie odmienne rodzaje jednostek, zbudujesz też inne gmachy, a nacisk zostanie położony na surowce, które ludziom nie są w ogóle potrzebne.

Misje

W każdym scenariuszu masz do wykonania główne zadanie. Jednym z najważniejszych celów jest zawsze uzyskanie dostępu do portalu teleportacyjnego, który przeniesie cię do następnej krainy. Jednak w trakcie zabawy pojawi się sporo zleceń pobocznych. Wszystkie one są odnotowywane w dzienniku, który zresztą należy co jakiś czas sprawdzać. Zadania te możesz wykonać, ale też możesz je zlekceważyć. Oczywiście dużo rozsądniej jest spokojnie wykonać wszystko co trzeba, a nie na łapu-capu biec do następnej krainy. Dlaczego? Ano dlatego, że wypełniając poboczne misje bohater zyskuje punkty doświadczenia, pieniądze, a czasem również całkiem interesujące przedmioty, które trafiają do jego rąk zarówno jako zdobycz wojenna, jak i w charakterze nagrody od zleceniodawcy. Od czasu do czasu zdarzy się również, że w podziękowaniu za pomoc otrzymasz posiłki wojskowe. Pamiętaj tylko, aby zawsze porozmawiać z każdą postacią nazwaną z imienia. Nie zapomnij też zgłosić się po nagrodę, jeśli wykonasz już zlecenie. Nie przejmuj się jednak, kiedy z przyczyn obiektywnych (bardzo silny wróg, brak dostępu do części mapy itp.) nie jesteś w stanie jakiejś misji skończyć. Zawsze możesz powrócić do danej krainy i podjąć się zadania jeszcze raz.



Multimedialny odjazd

Gra została świetnie przygotowana pod względem graficznym, co widać zwłaszcza przy dużych powiększeniach obrazu. Postacie żołnierzy oraz potworów zaopatrzono we wszelkie konieczne detale i SPELLFORCE, pomimo że jest przecież RTS'em, bardziej przypomina elegancko opracowany rolplej. Mnie osobiście denerwuje następująca dość szybko zmiana pór dnia, ponieważ w nocy wszystko widać mniej więcej tak samo dobrze jak poniżej murzyńskich pleców (no, nigdy tam nie byłem, ale tak przypuszczam :). Jednak ma to też swój urok. Budynki są wtedy rozświetlone, jakby bił od nich blask pochodni czy lampek, a postacie zarówno własnych, jak i wrogich żołnierzy giną w cieniu. Nawet elementy krajobrazu stają się mniej wyraźne – kształtów nabierają dopiero z nastaniem świtu. Zabawa jest dość często (ale nie na tyle często, by to denerwowało) przerywana filmikami opartymi na silniku gry, w czasie których najczęściej otrzymujesz kolejne misje albo zyskujesz ważne informacje. Co istotne, wszystkie dialogi w grze są mówione i nie można mieć żadnych pretensji do umiejętności aktorów (grałem w wersję oryginalną – w wersji polskiej będą podpisy, a lektor angielski).

Efekty dźwiękowe oraz muzyka są tymi elementami gier komputerowych, na które raczej nie zwracam uwagi. To znaczy zwracam w momencie, kiedy coś już na maksa zasysa. Tymczasem tutaj zarówno efekty specjalne, jak





i dynamiczna muzyka świetnie komponują się z całością. W czasie bitwy dodatkowo rozlegają się bitewne okrzyki. Czasami jest to dość zabawne, kiedy na przykład kilkunastu kuszników wrzeszczy: „Jesteśmy okrążeni, oni są wszędzie!", podczas kiedy atakuje ich jeden mały goblin...

Jestem na TAK, ale...

Na pytanie, czy SPELLFORCE jest grą dobrą, wypada zdecydowanie odpowiedzieć: tak, dobrą. Co ważne, przygotowaną z wyraźną starannością. Oczywiście autorzy nie uniknęli zastosowania kilku rozwiązań, które wydają mi się co najmniej kontrowersyjne. Szkoda, że nie ma możliwości zbudowania bazy o zwartej zabudowie oraz złożonych fortyfikacjach. Żołnierzom można nakazać szyk w formacji, ale odległości pomiędzy postaciami są zbyt duże, przez co armia zostaje rozstawiona na rozległym terenie. Na dodatek twoje wojska mają problemy z manewrowaniem, a opcja formacji potrafi sama się „przełączyć" z niewiadomych powodów. Wydaje mi się też, że albo rozwój bohatera jest zbyt wolny, albo źle zostały dobrane towary w sklepach. Bo jeśli na przykład w czwartym scenariuszu mogę zaopatrzyć się w przedmioty wymagające zdolności rozwiniętej do ósmego poziomu, to o takim czymś można tylko pomarzyć. Przydałaby się również opcja zawieszenia kamery jeszcze wyżej niż to jest dostępne w tej chwili, co dałoby możliwość obejrzenia na jednym ekranie większej partii terenu. Niestety autorzy przeoczyli też pewną kwestię dotyczącą zarządzania robotnikami. Otóż gra odnotowuje, czy któryś z nich nie próżnuje i to jest oczywiście OK. Ale jeśli robotnicy zostali na przykład przypisani do chaty myśliwskiej, a skończyła się zwierzyna łowna, wtedy stoją bezczynnie. Natomiast program w ogóle tego nie zauważa, ponieważ według niego są oni przypisani do konkretnej funkcji. Tyle że ich zajęcie nie przynosi już żadnych efektów... Można mieć też pewne zastrzeżenia co do reakcji wojowników na toczącą się nieopodal walkę. Czasami są naprawdę blisko, a nie reagują lub reagują ze sporym opóźnieniem. No i fatalny drobiazg: podwójne kliknięcie na jednostkę nie powoduje wyboru wszystkich jednostek tego samego typu znajdujących się w polu widzenia. A pomyśleć, że ponoć jest to już przyjęty od dawna standard!

Z niechęcią również przyjąłem do wiadomości brak pojedynczych scenariuszy, generowanych losowo map oraz edytora. Koniec końców jednak SPELLFORCE jest zdecydowanie grą godną zauważenia – w natłoku miernoty wyróżnia się przepięknym wykonaniem i interesującą mechaniką. Świetny tytuł na wakacje dla osób, które z jakichś przyczyn nie mogą nigdzie wyjechać.

Spellforce: Zakon Świtu

5

RTS/RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.8 GHz, 256 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **JooWooD / CD Projekt**
- www.spellforce.com

cena 19.90

+	–
Długa, zróżnicowana kampania, ogromny wybór opcji RPG	Sprawy związane z taktycznym sterowaniem jednostkami oraz SI

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 5

Długa, wciągająca rozgrywka, mnóstwo fajnych opcji i świetna grafika to atuty, obok których nie można przejść obojętnie

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Harry Potter i Więzień Azkabanu

Troje zdyscyplinowanych zbieraczy fasolek na drodze do immatrykulacji



Harry Potter, chodząca reklama okularów. Trudne dzieciństwo pozostawiło na jego czole ślad w postaci gorbaczowskiej kupki gołąbka pokoju. Potter słynie z dokuczania schorowanym złym czarodziejom



Ron Weasley, najbiedniejszy student Hogwartu, właściciel zatęchłego szczura i mocno schodzonej różdżki. Ma więcej braci i sióstr niż zwojów mózgowych w ryżej głowie



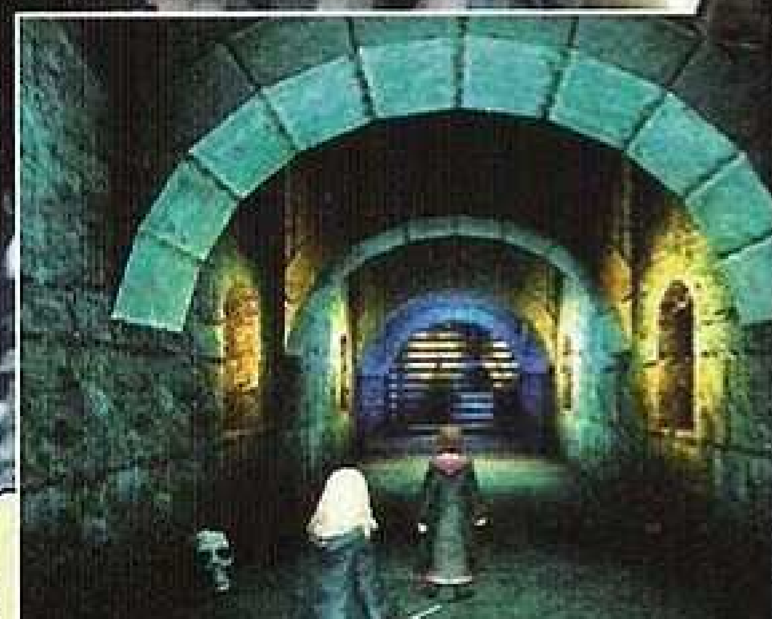
Hermiona Granger, zwana też szlamą bądź gangreną. Córka niemagicznych rodziców, swe kompleksy leczy w czytelni, kując za dziesięciu. Dzięki jej wysiłkowi Hogwart całkowicie zrezygnował ze skuwek do pisaków



Draco Malfoy, świński blondyn w dość jednoznaczny sposób sportretowany przez autorkę powieści. W rzeczywistości to grzeczny i pilny uczeń, pupilek wybitnego wykładowcy akademickiego, dr Snape'a



Syriusz Black, bezwzględny morderca, z zimną krwią zamordował 13 niewinnych mugoli. Dzięki pomocy Albusa D., dyrektora Hogwartu, oraz znanego wykładowcy akademickiego Remusa L., zdołał rzucić podejrzenie na Bogu ducha winnego maga Petera Pettigrew



Hermiona w czasie przygotowań do rzucenia czaru *Kuperus Pupus* w sam środek potterowego tyłka



Harry i Ron opanowali do perfekcji sztukę puszczania z papierosowego dymu dziurek od kluczy

Wydany przed dwoma laty KAMIEŃ FILOZOFICZNY wyjątkowo długo utrzymywał się na czele listy przebojów. W czerwcu podobny los spotka zabójcę trzynastu mugoli, znanego w niektórych kręgach jako WIĘZIEŃ AZKABANU. Skąd wiem? Patrzę i widzę. Każdy szanujący się fan Pottera już dziś czeka z kijem za rogiem, by ograbić pierwszą lepszą staruszkę i za uczciwie zarobione pieniądze nabyć pudełko z programem. Graczom niezdeklarowanym, niepewnym swych uczuć w stosunku do okularnika, pozostaje poniższa recenzja. Być może stanie się impulsem do mordu... Być może jednak uratuje czyjeś życie.

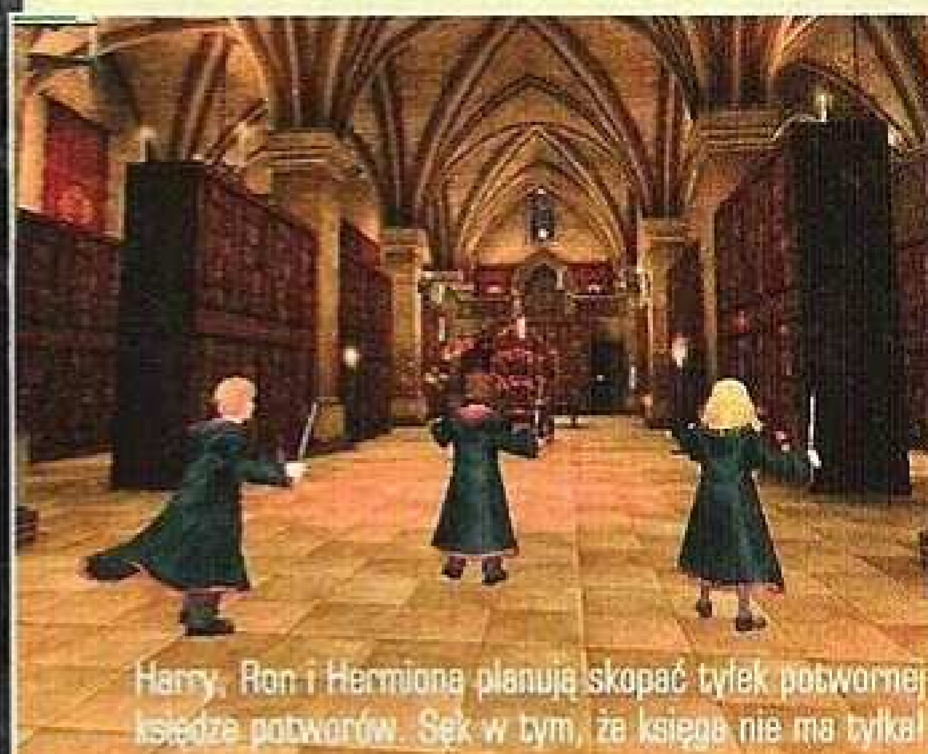
W stosunku do KOMNATY TAJEMNIC, poprzedniej zręcznościówki o przygodach Pottera, zmieniło się niewiele. WIĘZIEŃ AZKABANU pozwala bowiem – podobnie jak oryginał – wyskakać się po platformach za wszystkie czasy, nazbierać fasolek na zupę dla całego plutonu i zapolować na równo 80 kart kolekcjonerskich. Przy okazji można zwiedzić Hogwart od piwnic aż po dach (okaże się nieco inny, mniejszy niż półtora roku temu), zaopatrzyć się w hasła do portretów w sklepie należącym do Weasley'ów, a także stoczyć magiczne pojedynki z topikami, jaszczurami i innymi gnomonami.

Mimo wielu podobieństw tytuł oferuje nieco bardziej rozbudowaną rozgrywkę. Już w trakcie pierwszego etapu okazuje się, że gracz może sterować nie tylko Harrym, lecz również Ronem i Hermioną. Otwarcie niektórych drzwi, a także sklepanie Irytka wymaga ścisłej współpracy Świetnej Trójcy – bez niej nie ma co liczyć na końcowy sukces. Później – w czasie lekcji – przyjaciele rozdzielają się. I tak Ron poznaje czar umożliwiający mu przyciąganie przedmiotów oraz wiszenie na linie, a Harry uczy się zamieniać strumień w ślizgawkę. Hermiona jak zwykle daje popis nadgorliwości i opanowuje aż dwa zaklęcia. Dzięki nim ożywia małe kamienne kjujicki oraz smoczki. Kierując nimi, dociera do miejsc, w które sama by nie weszła z przyczyn czysto fizjologicznych.

Autorzy gry doszli też do wniosku, że skoro gracze mają już QUIDDITCH WORLD CUP, to pewno przelecieli wszystkie mioty w okolicy i mają ich dość na kilka lat. W efekcie w WIĘŹNIU AZKABANU sport ten pojawia się wyłącznie w jednym przerywniku filmowym. Jego miejsce zajęły loty na hipogryfie Hardodziobie, sprowadzające się do szusowania przez kolejne obręcze. Niestety, szybowanie to nie tylko nie bawi, ale nawet – za sprawą niewygodnego sterowania – stanowi najbardziej katorżniczy element zabawy. Średnią przyjemnością są też inne minigry, m.in. seria pojedynków ze skrytymi w studni latadełkami oraz gromienie kart pochodzących z potwornej księgi potworów. Finezji w nich tyle co w ruchach zmrożonego na kamień kociaka.

Cała ta magiczna różnorodność sprawia, że gra robi wrażenie złożonej i większej od poprzedniczki. Niestety, to tylko wrażenie. WIĘŹNIA AZKABANU można bowiem ukończyć w ciągu czterech godzin. Później zostaje już tylko mozolne wyszukiwanie schowków oraz miejsc, w których ukryto karty. Sprowadza się to do dokładnego obmacywania wszystkich portretów czy wgłębień w ścianie i, jeśli mam być szczery, bawi średnio na jeżozwierza. W dodatku kuleje fabuła. Efektowny początek (pogoń za Parszywkiem przez przedziały pociągu) zapowiada nie lada emocje. Tymczasem w szkole dochodzi do trzech zaledwie lekcji, po których następuje punkt kulminacyjny, pojedynek z dementorami i rozwiązanie zagadki Syriusza Blacka. Ostatnie minuty gracz spędza, zaliczając egzaminy... nie ma żadnego wybuchowego finału! Po zakończeniu gry pozostaje wrażenie, że sednem zabawy jest zaliczenie trzeciego roku, a historię z więźniem dodano, by zatkać jadaczki rozjazgotanych dziennikarzy.

Znacznie lepsza szata graficzna (silnik UNREAL 2) oraz doskonałe spolszczenie nie ratują sytuacji. Dla przeciętnego niefana WIĘZIEŃ AZKABANU to produkcja średnia, niewarta dość wysokiej ceny. Oby przygotowywana już CZARA OGNIA nie powieliła tych samych błędów!



Harry, Ron i Hermiona planują skopać tyłek potwornej księdze potworów. Sęk w tym, że księga nie ma tyłka!

Harry Potter i więzień Azkabanu

4

Platformowa TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM

cena 119.00

- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GBA
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Electronic Arts / EA Polska**
- http://harrypotter.ea.com

\+ Świetnie spolszczony product placement okularów

\- Krótkie niczym szorty krótkowidza

Grafika 4+ | Dźwięk 5- | Frajda 4

Dla fanów pozycja obowiązkowa. Dla całej reszty – kupa skakania w polewie fasolowej o smaku woskowiny

tekst: Michał „Bigi" Zacherzewski

CONAN THE DARK AXE

Między pochłonięciem Atlantydy przez oceany a rządami synów Ariusza znajduje się epoka niedostępna nawet sennym majakom. A w niej Conan, którego przeznaczeniem było włożyć koronę Akwilonii na poorane troskami czoło. I tylko ja, jego kronikarz, władny jestem snuć tę historię. Opowiem wam o dniach wspaniałych przygód."

WŚCIEKŁY CYMERYJCZYK SZARŻUJE NA NASZE DOMOWE BLASZAKI!

Tymi słowami rozpoczynał się wyreżyserowany przez Johna Miliusa kultowy „Conan Barbarzyńca". To ten film przed ponad 20 laty rozsławił postać potężnego Cymeryjczyka. Zrodzony w głowie Roberta E. Howarda barbarzyńca doczekał się długiej serii powieści. Złodziej, banita, gladiator, rozbójnik, pirat, najemnik, okrutny dla wrogów, a zarazem wierny przyjaciel przemierzył wzdłuż i wszerz fantastyczne krainy, w poszukiwaniu zemsty, bogactw, kobiet, władzy i chwały. Drogę torował sobie głównie mieczem...

CONAN BINARNY

Dziwnym byłoby, gdyby w końcu o Conanie nie przypomnieli sobie twórcy gier. **Komputerowy CONAN stanowi typowy hack'n'slash w ujęciu TPP.** Podobnych gier było już wiele – choćby stareńki DIE BY THE SWORD czy SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS. CONAN nie próbuje wyłamać się z kanonu, oferując potężną porcję krwawej jatki, doprawioną modnymi ostatnio elementami RPG. Ale o tym za chwilę.

Po kolejnej wyprawie do odległych krain, wypełnionej przygodami i najeżonej niebezpieczeństwami, Conan pragnie choć na moment odstawić miecz i odpocząć wśród krewnych. Gdy jest już niemal u kresu swej podróży, zatrzymuje się na brzegu strumienia, by napić się i napoić swojego wierzchowca. I wtedy z naprzeciwka nadciąga grupa konnych. Pełen najgorszych obaw Cymeryjczyk rusza galopem w stronę wioski, aby odkryć... zgliszcza i zamordowanych bliskich. Pełen furii i żądzy zemsty **Conan rusza w pościg za mordercami, nawet nie podejrzewając, jak daleko zawędruje...**

Fabuła, jak zauważyłeś, specjalnie nie intryguje, niemniej doskonale wpisuje się w konwencję heroic-fantasy i zostawia szerokie pole do popisu dla scenarzystów. Dzięki temu gracz nie nudzi się, śledząc rozwój wypadków. Los rzuci Conana do tętniącej życiem puszczy, świątyń okrutnych bóstw, pradawnych miast, na górskie przełęcze itp. Szkoda, że kuleje nieco narracja, przez co momentami motywy Conana są niejasne. A to znacznie zmniejsza przyjemność czerpaną z zabawy.



W gęstej dżungli dzikie plemiona dadzą ci się we znaki. Albo ty im...


Gorąco... Ale innej drogi nie ma!

CONAN WALECZNY

Pod miecz bohatera nawinie się niejeden przeciwnik – wielkie skorpiony, zwierzęta, okrutni wojownicy, umarlaki, potwory i inne szkaradztwa. Niestety, jedyne, co stworom tym dobrze wychodzi, to zbieranie po głowie. **Kiedy już przyswoisz sobie kilka skutecznych cięć, spora cześć przeciwników okazuje się tylko zwykłym mięsem armatnim.** Skoro o walce mowa – i tu autorzy mogli się bardziej postarać. Owszem, jest szybko, dynamicznie, jednak bez polotu, finezji, efektowności. Conan porusza się jak wóz z węglem (choć swoją drogą trudno wymagać od potężnego rębajły gracji primabaleriny). Z drugiej strony nie jest tak źle – wachlarz ciosów jest szeroki, ich animacje również sprawiają dobre wrażenie.

Wraz z postępami w grze i kolejnymi zabójstwami Conan zyskuje doświadczenie. Zdobyte punkty można zainwestować w nowy cios bądź rozwinąć jedną z wcześniej nabytych umiejętności. Patent do bólu prosty, niemniej sprawdza się dobrze i pozwala dość znacznie wpłynąć

Conan Barbarzyńca

W 1982 roku John Milius podjął się ekranizacji powieści Robera E. Howarda. „Conan Barbarzyńca" opowiada o losach walecznego Cymeryjczyka, który ściga okrutnego czarnoksiężnika, pragnąc pomścić śmierć swojej rodziny. Młody Conan dorasta jako niewolnik i gladiator, by po odzyskaniu wolności zająć się złodziejskim fachem. Jednak żądza zemsty nie daje mu spokoju... Wraz z towarzyszami podejmuje się uwolnić królewnę, znajdującą się we władzy złego maga, przy okazji wyrównując stare porachunki.

„Conan Barbarzyńca" stanowi jeden z najznamienitszych obrazów kina fantasty, na który składają się przepiękne zdjęcia, cudowna muzyka i charyzmatyczni bohaterowie. Film ugruntował pozycję Arniego w Hollywood, któremu z pozornie płytkiej postaci Conana udało się wykrzesać bardzo wiele... I tylko szkoda, że kontynuacja, „Conan Niszczyciel", okazała się dużo słabszym filmem.




Człowiek czy bestia, każdy ugnie się pod naporem klingi Conana



tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz


Wojownik nosi blizny z dumą. Conan nawet już ich nie liczy.


Conan Gladiator

na styl walki bohatera. Wyegzekwowanie co niektórych kombinacji zaowocuje rzezią zastępów wroga. **Przy okazji należy nadmienić, że do swobodnego wyprowadzania co bardziej skomplikowanych kombosów bardzo przydaje się pad.** Klawiatura sprawuje się tu dużo gorzej.

Oprócz popularnych znajdziek, np. odnawiających energię, Conan zgarnie również cały arsenał specjalistycznych narzędzi do krzywdzenia wrogów. Na pierwszy plan wysuwają się kozackie miecze dwuręczne i mordercze toporzyska, niemal żywcem wyjęte z filmów i komiksów o niepokornym barbarzyńcy.

CONAN PRZECIĘTNY

Z tego, co napisałem, powoli wyłania się obraz gry zaledwie średniej. Jest to przykre, zwłaszcza dla miłośników ponurego wojownika. Niestety, program nie ma żadnych asów w rękawie. Weźmy na przykład takie sterowanie, które również nieszczególnie się autorom udało. **Zawieszona nad plecami Conana kamera potrafi się pogubić, szczególnie w ciasnych pomieszczeniach, co w ekstremalnych przypadkach może prowadzić do konieczności skorzystania z opcji Load.** Denerwuje również trudność, z jaką bohater jednocześnie porusza się do przodu i w bok. Bardzo komplikuje to sprawne okrążanie przeciwnika, szczególnie gdy walczymy z kilkoma poparańcami jednocześnie.

Na koniec zostawiłem grafikę, która ani grzeje, ani ziębi. Niektóre lokacje zostały zupełnie nieźle pomyślane, szczególnie te inspirowane filmem. Niestety, nagminnie brakuje detali, większego stopnia skomplikowania, wyrazistszych tekstur itp. Momentami widoczki są ładne, ale bliższe oględziny owocują drwiącym uśmieszkiem, jaki budzą liczne uproszczenia i kulejąca animacja. **Sam Conan to napakowana góra mięsa, co samo w sobie jest koncepcją słuszną – niestety, autorzy przedobrzyli i bohater wygląda po prostu groteskowo.** Inteligentnym wyrazem twarzy nasz Cymeryjczyk również nie grzeszy. Do tego porusza się zbyt ociężale, ale o tym już wspomniałem.

Co by jednak nie mówić, CONANOWI wciąż nie można odmówić pewnego uroku, który dostrzegą głównie fani filmu. Lokacje, krainy znane z książek i filmów sprawiają, że łatwo wczuć się w klimat gry. Do tego dochodzi największy atut CONANA – muzyka. Niektóre melodie zostały żywcem wyjęte z filmów, inne są wyraźnie nimi inspirowane. **Dość powiedzieć, że ścieżka dźwiękowa „Conana Barbarzyńcy" stanowi chyba najlepszy soundtrack, jaki kiedykolwiek uświetnił film fantasty.** Tak, LotR pod tym względem się chowa. Jeśli zdecydujesz się dać CONANOWI szansę, przekonasz się sam.

Mimo sentymentu, jaki odczuwam wobec postaci Conana, uczciwie muszę stwierdzić, że gra zawiodła. Choć może nie tyle zawiodła, co nie wykorzystała potencjału, jaki tkwił w temacie. Nie, nie jest to zła produkcja, lecz nijak nie może wybić się ponad przeciętność. Oprawa nie zachwyca, sterowanie ma wyraźne wady, a sama rozrywka po pewnym czasie staje się monotonna i nużąca. Z drugiej strony, grę cechuje świetna atmosfera. Fani powinni zatem zagrać, istnieje bowiem spore prawdopodobieństwo, że będą zadowoleni. Pozostali również mogą spróbować, zwłaszcza jeśli lubią tego typu pozycje. Osobiście niecierpliwie czekam na rehabilitację autorów. Conan to wszak wymarzony bohater gry!


W grobowcach jak to w grobowcach. Umarlak na każdym rogu

Conan: The Dark Axe
TPP

4-

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM

cena 16.99$

- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Cauldron**
- http://wyww.conangame.com/

+	–
Atmosfera, doskonała muzyka	Dość przeciętna grafika, nie najlepsze sterowanie i narracja

Grafika 4, Dźwięk 5, Frajda 3+

Gra o olbrzymim potencjale, jednak z licznymi upierdliwymi niedoróbkami. Naprawdę, wielka szkoda

Szlakami Conana


1 Starożytne ruiny i tym podobne miejscówki budują niezły klimacik...


2 ...ale już w dżungli rażą uproszczenia w odwzorowaniu fauny


3 Dla kontrastu, przyzwoite wrażenie sprawiają miasta...


4 ...naturalnie zanim jeszcze zamienią się w wielki, gorejący kurhan



UEFA Euro 2004 Portugal

Oby Mistrzostwa Europy w Portugalii dostarczyły więcej emocji niż najnowsze dziecko klanu FIFA!



Ja nie zamierzam biegać po boisku. Chodzić ostatecznie mogę...

Czas wzmożonej batalii o telewizor zbliża się nieubłaganie. Już za parę dni osoby płci pięknej będą musiały zrozumieć, że co 2 lata nastaje miesiąc, w którym liczy się tylko futbol. Wszelką inną aktywność życiową należy wówczas podporządkować harmonogramowi transmisji meczów o mistrzostwo. Należy? Co ja mówię, trzeba!

O ile portugalska impreza na pewno będzie **prawdziwym świętem dla sympatyków futbolu, o tyle jej komputerowy symulator niestety nie.** Źle co prawda nie jest, ale mogłoby być dużo lepiej. Tradycyjnie firma EA Sports zafundowała graczom pokaz mistrzowskiej grafiki i animacji. Zachowanie zawodników przy wejściu na stadion, podczas gry, po faulach czy strzeleniu bramki dopracowano w każdym szczególe. Wychodzący na boisko zawodnicy słuchają hymnu, witają się z publicznością i przeciwnikami, wzajemnie mobilizują się i przeżywają swoje zagrania. Co ważne, po murawie nie biega 22 niemal identycznych ludzików (jak to było w niskobudżetowych produkcjach sprzed dwóch lat), tylko postacie z facjatami w mniejszym lub większym stopniu przypominającymi oryginały. W najmocniejszych drużynach odtworzono wszystkich zawodników. **W polskiej ekipie, która pasuje do tego grona niczym mleko do kaszanki, prawdziwe twarze mają Szymkowiak i Żewłakow.** Reszta jest jedynie podobna. W programie imponuje też odtworzenie warunków pogodowych. Gdy zawodnik biegnie z piłką pod słońce, ekran autentycznie razi, podczas mocnego deszczu gracze przemieszczają się po boisku ociężale.

Lekko nie jest

UEFA EURO 2004 jest grą dosyć trudną, dzięki czemu na pewno nie znudzisz się nią po kilku dniach. Cieszy, że nie można już – jak w wersjach z przełomu wieków – przebiec przez niemal całe boisko i huknąć bez problemu w okienko. Nawet jeśli jesteś Raulem, a twoim przeciwnikiem jest twarda i finezyjna niczym kwoka ekipa Wysp Owczych, wykonanie takiej akcji jest niemal niemożliwe. Aby strzelić bramkę z kategorii „szmata, turlacz, kaszalot", trzeba się porządnie napracować. Z kolei żeby przeprowadzić akcję zakończoną strzałem z serii „stadiony świata", trzeba opanować technikę gry w stopniu tak wysokim jak głos kastrata. Z jednej strony to dobrze, bo nie każdy urodził się Owenem i w rzeczywistości każde piękne zagranie okupione jest wieloletnią, ciężką pracą. Jednak z punktu widzenia gracza komputerowego poziom trudności bywa często męczący. Zwłaszcza kiedy – mimo wieloletnich przygód z kolejnymi wersjami gry FIFA – nadal gra się „pod górkę". Jeżeli wybierzesz drużynę z wyższej półki, ból ten da się w miarę szybko przezwyciężyć. Ale kiedy poniesie cię duch patriotyzmu i zdecydujesz się na jedenastkę z orłem na piersi, będziesz się męczył równie mocno co kadra Bońka w meczu z Łotwą. Tradycyjnie też zawodzi drybling. Ludzie z EA Sports powinni w końcu posiedzieć dłużej nad tym elementem i wymyślić coś więcej niż przekładanka á la Ronaldo.

UEFA EURO 2004 stwarza możliwość gry nowoczesnej, bogatej w prostopadłe podania. Dzięki temu możesz na kilka różnych sposobów podać na tzw. dobieg. **Dodatkowo wprowadzono opcję „off the ball", gry bez piłki, pozwalającej sterować trzema zawodnikami przed podaniem.** Niestety, klawiszologia jest na tyle złożona, że aby w pełni „off the ball" wykorzystać, musiałbyś mieć macki ośmiornicy.



Atmosfera iście piknikowa. Zielona trawka, krótkie spodenki, słoneczko...

Kto, kogo, kiedy, dlaczego i ile razy?



1 Klasyczny kontratak zaczyna się od spalonego i szybkiego wyprowadzenia piłki do przodu



2 Owszem, przy bramce przeciwnika są obrońcy, ale panowie gwiazdorzy są zblazowani...



3 ... i zanim zorientują się, że coś się dzieje, filigranowy napastnik znajdzie się na polu karnym

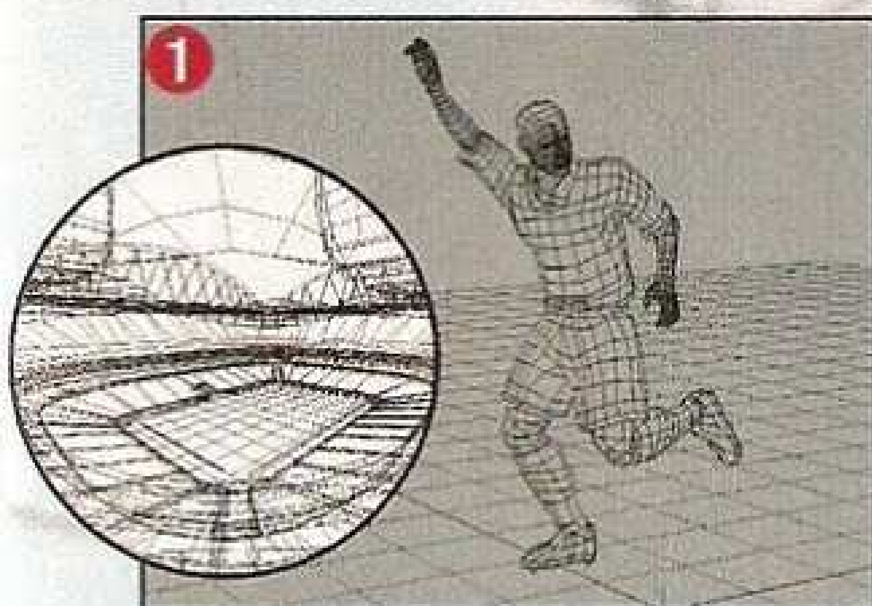


4 Co za akcja! Jaka piękna bramka! Tłumy szaleją, czapki lecą w górę. Hiszpania pany!



Oto czterech wspaniałych. Niestety, producenci gry nie przewidzieli, że David Beckham podpisze kontrakt z Gillette i zmieni fryz. Co za niedopatrzenie!

tekst: Kamil „Bono" Brzózka


Prace nad trójwymiarowymi piłkarzami rozpoczynają się od stworzenia siatki 3D


Siatkę wypełnia się odpowiednio ukształtowanymi wielobokami i dodaje światłocień


Kolejna faza to stworzenie realistycznych animacji i poprawienie ruchów przechwyconych za pomocą technologii motion-capture


Na samym końcu piłkarze zyskują teksturki, dzięki czemu zaczynają wychodzić na ludzi

W obronie opcja ta powoduje, że do będącego przy piłce przeciwnika spoza ekranu dobiega ziomal z twojego teamu i staje przed nim. Często jednak zanim twój „posiłek" dobiegnie i tak jesteś o jednego zawodnika w tył, gdyż ten, którym sterowałeś wcześniej, zapomniał wrócić. Trzeba jednak przyznać, że poruszanie się zawodników po boisku to mocna strona tej gry. Piłkarze nie stoją jak muły na pastwisku, tylko przemieszczają się w miarę logicznie. **Na plus można zaliczyć też możliwość odbioru piłki przez wybicie.** Gorzej dopracowano grę wślizgiem, która jest nie lada sztuką. Większość interwencji kończy się faulami, a sędziowie ochoczo rozdają wtedy kartki, także te w kolorze pomidorów.

Silni psychicznie

Nowością w UEFA EURO 2004 jest wskaźnik morale zawodników. Stworzono go chyba na wniosek polskich trenerów. Od teraz wszystkie porażki możesz wytłumaczyć tym, że chłopaki nie wytrzymali psychicznie, nieudane podanie podłamało rozgrywającego, obrońca wraz z żółtą kartką złapał dołą, a szybko stracona bramka ustawiła mecz. Pomysł to może i ciekawy, ale jego realizacja wymaga dopracowania. Większość decyzji o stanie psychy graczy zapada raczej na „chybił-trafił" i, co gorsze, nie wpływa na faktyczną przydatność danego zawodnika na boisku. Informacje o morale każdego gracza pojawiają się przed każdorazowym zestawieniem składów. Jednak bez względu na to, czy ustawisz skład niepoprawnych optymistów, czy zdołowanych smutasów, będziesz grał niemalże tak samo.

Kompletnym nieporozumieniem jest brak możliwości rozgrywania turnieju finałowego Mistrzostw Europy bez konieczności grania eliminacji. W efekcie zagranie go w oryginalnych grupach jest praktycznie niemożliwe i na boiskach Portugalii często mierzysz się z drużynami z kosmosu. Jedynym pozytywem jest to, że dzięki temu na finały często „łapie się" Polska. Dodatkowo eliminacje to nie tylko mecze z grupowymi przeciwnikami, ale również seria meczów towarzyskich, które sprawiają, że napięcie siada. Przyczyna braku możliwości wyboru wariantu gry jest równie zagadkowa co popularność pewnego opalonego polityka i pewnej toruńskiej rozgłośni.

Inne wtopy i porażki

Sporo do życzenia pozostawia też aktualność składów, zwłaszcza drużyn spoza Top 10. Kiedy widzę w składzie Polski Tomasza Kosa, Artura „Niemoc" Wichniarka czy Radosława „Siedzącego" Kałużnego, robi mi się jakoś dziwnie, bo przecież „to już minęło, ten klimat, ten luz, ci <wspaniali> ludzie nie powrócą już!". Wniosek z tego taki, że składy niektórych drużyn są wzięte na tzw. przypał z kompletnie przypadkowych meczów. **A to już żenada, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że EA Sports wykupiło wyłączność na umieszczanie w grach oryginalnych nazwisk.**

Nie do końca rozwiązano też problem strojów. Gdy grasz na przykład towarzyskie spotkanie Hiszpania-Lichtenstein, po boisku lata 22 panów w identycznych kubraczkach.

Podsumowując, szału najnowszy symulator piłki nożnej niestety nie zrobi. Nie odpycha od monitora, ale też przesadnie nie przyciąga. Zdecydowanie najmocniejszym punktem są tu grafika i animacje – pierwsza klasa, poziom niedościgniony dla jakiegokolwiek konkurencyjnego odpowiednika FIFY. Gorzej, jeśli chodzi o samo granie. O ile stopień trudności należy zaliczyć do zdecydowanych atutów tytułu, to toporność konstruowania akcji już nie. Ci, którzy zasmakowali PRO EVOLUTION SOCCER 3, siadając przed UEFA EURO 2004 będą się czuli, jakby czas cofnął się o kilka lat. Również jeśli chodzi o „grywalność", propozycja EA Sports wyraźnie przegrywa ze swą konkurentką. W efekcie sam musisz ocenić, czy warto wybrać się do sklepu.


Kto wie, może uda się bezpośrednio z rzutu rożnego?


No, Mietek, przegiąłeś! Kartki ci nie dam, bo jej jeszcze potrzebuję...



Stadion Portugalia

Mistrzostwa Europy rozpoczynają się 12 czerwca. W grupie A zagrają (prócz gospodarzy) Grecy, Rosjanie i Hiszpanie. W grupie B Anglia i Francja najprawdopodobniej zmiażdżą Chorwację i Szwajcarię. W grupie C zmierzą się Bułgaria, Dania, Włochy i Szwecja. Nasi sąsiedzi zza miedzy – Czesi i Niemcy – spotkają się w grupie D z Łotyszami i Holendrami. Jeśli podczas grania w UEFA Euro 2004 trafi ci się taki zestaw, natychmiast biegnij do bukmachera obstawić zdobycie mistrzostwa przez Łotwę. Masz po prostu kosmicznego farta! Szanse na zwycięstwo Łotwy specjaliści wyceniają jak 1:200. Prawdopodobieństwo zagrania w oryginalnych grupach w tej grze jest niestety znacznie mniejsze...



UEFA Euro 2004 — **4**

Piłka nożna

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
* cena 119.00
* **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **EA Sports / EA Polska**
* www.easports.com/games/euro2004/home.jsp

\+ Doskonała grafika, perfekcyjne animacje

– Toporność w konstruowaniu skomplikowanych akcji

Grafika 5 · Dźwięk 4 · Frajda 3+

Gra dla kolekcjonerów i miłośników gatunku. Na rynku są pozycje dające grającym znacznie więcej „fanu"

AGAINST ROME

Im większą potęgą dysponujesz, tym groźniejszych będziesz miał wrogów



Strony konfliktu

Hunowie – dziki lud nomadów wywodzący się ze Wschodu. Hunowie byli znakomitymi jeźdźcami. Doskonale walczyli zarówno bronią białą, jak i z pomocą łuku. Z niewiadomych przyczyn przenieśli się do Europy, gdzie bezlitośnie podbijali kolejne plemiona.

Celtowie – niegdyś wysoce cywilizowana nacja. Zostali zepchnięci na Wyspy Brytyjskie. Długo czekiwali, by zemścić się na Rzymianach, którzy przyczynili się do upadku ich potęgi. Nie żywili sympatii także do Germanów.

Germanie – najbardziej w świecie kochają dobrą walkę oraz uczty. Umiłowanie wolności oraz tradycyjna wojowniczość bardzo ułatwiają im znalezienie pretekstu do wojny. Zamiast pracować, znacznie bardziej lubią plądrować.

Rzymianie – w tamtych czasach jedyne supermocarstwo na europejskim kontynencie. Potęga Imperium opierała się przede wszystkim na sile rzymskiej armii. Ich wojsko bazowało na zaawansowanych technologiach wojennych, hierarchii oraz dyscyplinie. W otwartej bitwie nie mieli sobie równych.


Barbarzyńcy podczas przemarszu nie stosują żadnych reguł

Barbarzyńskie plemiona zawsze lubiły plądrować przygraniczne tereny Imperium Rzymskiego. W III-V wieku naszej ery miały miejsce najbardziej intensywne walki pomiędzy Rzymianami a Celtami, Hunami oraz Germanami. AGAINST ROME daje ci szansę przekonać się, jak wyglądała wojna z punktu widzenia barbarzyńskiego wodza.

AGAINST ROME plasuje się w gronie klasycznych RTS'ów, łącząc w sobie aspekty ekonomiczne oraz strategiczne. Pierwsza faza zabawy skupia się na rozbudowie własnej wioski oraz utrzymaniu jedynie minimalnej załogi obronnej. Dopiero później masz okazję przystąpić do działań wojennych na dużą skalę. Elementy ekonomiczne nie są zbyt złożone – większość czasu spędza się na wojaczce. Gospodarka barbarzyńców opiera się na 6 surowcach: jedzeniu, drewnie, kamieniu, wyposażeniu, złocie oraz koniach. Wszystkie źródła zasobów są nieograniczone, dzięki czemu po ustawieniu linii produkcyjnej można zapomnieć o ekonomii.

AGAINST ROME oferuje łącznie 48 scenariuszy w kilku różnych trybach: 24 składają się na kampanię, 4 to misje ćwiczebne, 5 historyczne bitwy, 5 wolne gry oraz 10 scenariusze dla wielu graczy. Niektóre z nich można rozegrać jako dowolna nacja, co w prosty sposób wydłuża żywotność gry. Co ciekawe, wszystkie kampanie kończą się podbojem cywilizowanego Rzymu.

Wojowników z każdego plemienia można podzielić na kilka grup. Najważniejszy podział odbywa się ze względu na odległość, z jakiej mogą prowadzić walkę. Jednostki artyleryjskie oraz strzelnicze mają dużą wartość taktyczną, jednak korzystanie z nich wymaga wprawy. Drugim ważnym zróżnicowaniem jest sposób poruszania się: pieszo bądź konno. Kawaleria jest bardziej mobilna, przeważnie ma przewagę wysokości, jednak jest droższa w produkcji. Piechota nie posiada takich udogodnień, ale po wyposażeniu we włócznie czy lance potrafi poradzić sobie z nieprzyjacielską jazdą.

Ważnym aspektem strategicznym są formacje oddziałów. Łącznie masz ich do swojej dyspozycji 5: grupę, formację przemarszową, bojową, obronną oraz atakującą. Dostęp do takiej wiedzy wojennej wymaga jednak poświęcenia przez wodza plemienia określonej ilości punktów chwały. Chwałę można zdobyć tylko w jeden sposób – poprzez zwycięskie bitwy i potyczki. Sposobów na jej roztrwonienie jest wiele. Możesz skupić się na postaci dowódcy, rozwijając jego umiejętności, atak oraz obronę. W dużych bitwach praktyczniejsze są udoskonalenia dotyczące wojennej technologii: wspomniane już formacje, nowe rodzaje wojowników, artylerii oraz unikalne cechy danej nacji. System punktów chwały został bardzo sprytnie pomyślany – promuje akcje zaczepne zamiast jednej gigantycznej bitwy.

Interesującym rozwiązaniem jest wprowadzenie do zabawy logistyki. Przy organizowaniu wypraw wojennych musisz zadbać o żywność i trunki dla armii – bez nich morale szybko spadnie, a rany nie będą się goić.

Każde plemię ma 4 specjalne umiejętności oraz oddzielny zestaw czarów, które czekają na odblokowanie. Z tych pierwszych korzystają całe grupy jednostek, magia zaś to dziedzina wyłącznie kapłanek. Na przykład Germanie mogą przyzywać wilka-zwiadowcę, mgłę ograniczającą zasięg oddziałów strzelniczych, gromy i błyskawice rażące nieprzyjaciela czy zgraję morderczych wilków.


Wieś płonie, a mieszkańcy zamiast gasić, tylko się gapią

AGAINST ROME opiera się na dość przestarzałym silniku graficznym. Całość jest połączeniem statycznych teł z nałożonymi na nie animacjami jednostek, pożarów oraz zjawisk pogodowych. W efekcie brakuje jakiejkolwiek możliwości manewrowania kamerą – rzut izometryczny wciąż króluje :(.

Tak naprawdę to nie mam nic przeciwko Rzymowi, jednak AGAINST ROME nie ma cech prawdziwego hitu. Aż chciałoby się rzec, iż to świetna pozycja na długie zimowe wieczory – ale przecież właśnie zaczyna się lato!


Niewielki oddział Germanów atakuje garnizon Rzymian

Against Rome — **4-**

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium IV 1.4 GHz, 512 MB RAM, 1.4 GB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Independent Arts / CD Projekt**
- http://www.against-rome.com/

+	–
Strategiczne podejście do bitew, historyczne tło, logistyka	Przestarzały silnik, krótkie kampanie, niewiele nowych rozwiązań

Grafika 4- | Dźwięk 4- | Frajda 4-

Klasyczny RTS osadzony w okresie upadku Imperium Rzymskiego. Smaczny kąsek dla strategów

tekst: Tomasz „Covol" Kowalski

ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

Autorzy OMF:B zdecydowali się na dość ryzykowne posunięcie i zerwali z kanonem bijatyki. Akcję gry obserwujesz bezpośrednio zza pleców swojego zawodnika. Nic złego by się nie stało, gdyby nie fakt, iż w przeciętnej bitwie bierze udział 4, a nie 2 zawodników. Na dodatek areny, na których odbywają się walki, mają pokaźne rozmiary. Powoduje to, że w trakcie pojedynku trudno jest ustalić, kto gdzie jest. W efekcie walki są niezwykle chaotyczne oraz promują unikanie starcia do momentu, kiedy na placu boju zostanie ostatni, mocno poturbowany przeciwnik.

Początkowo w OMF:B wcielasz się w jednego spośród 10 pilotów, którzy dzięki specjalnym interfejsom neuronowym mogą zdalnie kierować bojowymi robotami. Każdy zawodnik opisany jest 4 parametrami: Siła (bonus do obrażeń), Zręczność (szybkość poruszania się i ataków), Wytrzymałość (pula energii oraz odporność na ogłuszenie) oraz Skupienie (krótsza pauza pomiędzy specjalnymi atakami). Cechy te są dziedziczone przez roboty podczas rozgrywki, dlatego warto dobrać zawodnika odpowiadającego własnemu stylowi walki. Wraz z postępem zabawy odblokują się nowi piloci – łącznie w grze znajdziesz ich aż 50.

Warlord z wymiennymi zakończeniami ramion w akcji!

Jeśli zabawa z robotem kuchennym już ci się znudziła, być może czas uruchomić OMF:BATTLEGROUNDS

Przed każdym turniejem możesz wybrać maszynę. Do dyspozycji masz 8 robotów: Chronos, Force, Gargoyle, Jaguar, Katana, Mantis, Pyros i Warlord. Każdy charakteryzuje się unikalnymi umiejętnościami. Chronos potrafi zakrzywiać przepływ czasu, Gargoyle świetnie lata, Katana ma na wyposażeniu gigantyczne ostrza, Pyros może usmażyć przeciwnika na popiół. Oczywiście, wszystkie dysponują standardowym wachlarzem ciosów, różnią się zaś zwrotnością, szybkością, odpornością na ciosy itp. Ilość dostępnych robotów nie zachwyca, ale ich różnorodność rekompensuje to z nawiązką.

Walki toczą się na specjalnie przygotowanych arenach. Lokacje są mocno zróżnicowane oraz kryją sporo smaczków. Jednym z ciekawszych są energetyczne bariery, które rażą prądem – wrzucasz delikwenta na ruszt i patrzysz jak skwierczy. Lokacje obejmują: arktyczne głębiny, jamy ostrzy, paleniska energii, pustynie, płonące klatki, szczyty wulkanów, futurystyczne Vegas, elektrownie, porty kosmiczne oraz kilka innych – razem 12 aren.

Zabawa w OMF:B wymaga jednoczesnej obsługi 10 klawiszy. Kursory służą do poruszania się, jeden klawisz odpowiada za skoki, kolejny za uniki, a 4 za zadawanie ciosów wybranymi kończynami. Wprawienie się zajmuje kilkadziesiąt minut – z pomocą przychodzą rozbudowane, interaktywne samouczki. Wszystkie elementy poruszania się, walki oraz ciosów specjalnych zostały zebrane w specjalnych programach treningowych. W dowolnym momencie zabawy można także skorzystać z opcji pomocy, która zawiera wszystkie kombinacje ciosów z objaśnieniami. Od tej strony OMF:B prezentuje się profesjonalnie.

Maksymalnie w jednej bitwie może brać udział 16 zawodników. Z jednej strony można się cieszyć, iż każda rozgrywka jest niepowtarzalna oraz pełna akcji. Z drugiej zaś OMF:B utraciło trochę ze swej finezji. Większość ciosów specjalnych staje się mało praktyczna, kiedy walka odbywa się na kilku frontach jednocześnie. Bardzo łatwo można przegrać i to niezależnie od własnych umiejętności – co szybko staje się męczące.

Grafika to jeden z filarów dobrego mordobicia, ale autorzy OMF:B najwyraźniej o tym zapomnieli. Z włączonymi wszystkimi detalami oraz fajerwerkami gra prezentuje się co najwyżej dobrze. O ile wymagania sprzętowe na papierze wyglądają na umiarkowane, w praktyce OMF:B spisuje się słabo – bez mocnej karty graficznej lepiej w ogóle nie zbliżać się do tej gry.

Największą klapą OMF:B jest udźwiękowienie. Efekty uderzeń czy też stąpania masywnych robotów przypominają raczej dźwięki wydawane przez puste puszki po napojach. Muzyka to garażowe techno – coś takiego każdy amator keyboarda może skomponować we własnym zakresie.

Najwyraźniej producenci mordobić z prawdziwego zdarzenia odwrócili się od użytkowników pecetów. Na dzień dzisiejszy nie ma na tę platformę żadnej porządnej bijatyki – nawet kultowy MORTAL KOMBAT przeniósł się na konsole. OMF:B był dla wielu niczym światełko w tunelu. To jednak tylko pociąg nadjeżdżający z przeciwka...

One Must Fall: 2097 – 10 lat minęło

Jeśli masz ochotę przypomnieć sobie stare dobre czasy bądź sprawdzić, jak wyglądał pierwowzór – czyli ONE MUST FALL 2097, wystarczy wejść na dowolną stronę ze starymi grami w Internecie (np. www.staregry.pl). Gra zajmuje 6.8 MB – nawet użytkownicy modemów mogą pokusić się o jej ściągnięcie. Obecnie OMF2097 ma status freeware. Tytuł ten można rozprowadzać do woli, o ile nie czerpie się z tego korzyści materialnych.

Nie uświadczysz tutaj ani kropli krwi – iskry świetnie ją zastępują

One Must Fall: Battlegrounds

3+

Bijatyka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Diversions Entertainment**
- http://www.omf.com/

cena 8.99$

+ Różnorodność robotów i aren, interfejs, Multiplayer

– Marne udźwiękowienie i grafika, wymagania sprzętowe, chaos

Grafika 4+ | Dźwięk 2+ | Frajda 3

Jeśli lubujesz się w mordobiciach i nie stać cię na konsolę, **możesz spróbować swoich sił w OMF:B**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



Zgodnie z hasłem „Make love not war", w tej grze nie będziesz nikogo bił ani zabijał. Nie ma to jak miła odmiana – zamiast siać zniszczenie i terror tutaj musisz pomóc narodzić się miłości...

singles flirt up your life!

Wirtualny podryw

Z oczywistych względów temat podobojów erotycznych nie jest zbyt często wykorzystywany w grach komputerowych. Jednak od czasu do czasu możemy liczyć na jakąś mniej lub bardziej odważną propozycję...

1. SERIA LEISURE SUIT LARRY



Cykl rewelacyjnych gier przygodowych w scenerii komiksowej. Niezbyt imponujących rozmiarów, średnio przystojny Larry podrywa panny – i zawsze mu się to udaje!

2. RENDEZ-VOUS Z NIEZNAJOMĄ



Propozycja zdecydowanie hardcore'owa, w której na mocne igraszki erotyczne próbujesz namówić trzy wyuzdane kobiety (Anię, Nataszę, Oksanę). Tylko dla dorosłych uwodzicieli!

3. THE SIMS RANDKA



Rola simowego boga pozwala ci ingerować w życie intymne twoich podopiecznych. Łącz wirtualne postacie w pary, wysyłaj na ekscytujące randki i obserwuj, czy swoich bohaterów dobrze dobrałeś pod względem charakterów.

© tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski

Nie jestem konserwatystą, nie bulwersowały mnie filmy „Lolita" i „9 i pół tygodnia", ale istnieją pewne przejawy swobody obyczajowej, które wzbudzają we mnie niesmak. Jest to na przykład BB i zabawy z kaczuszką w wannie w wykonaniu Frytki i Kena. Nie oburza mnie bynajmniej sam akt, tylko świadomość, iż para ludzi robi to na oczach śliniących się milionów ogłupiałych telewidzów.

SINGLES ma w sobie coś z tego klimatu – tyle że tutaj to gracz stara się, aby para ludzi, którzy dziwnym zbiegiem okoliczności właśnie wprowadzili się do wspólnego mieszkania, spełniła swą zażyłość pod pościelą. Tym razem jakoś się nie obruszyłem, może dlatego, że gra SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE miejscami jest bardziej konserwatywna niż Unia Polityki Realnej. Po drugie, z biegiem czasu staje się zwyczajnie nudna i nie potrafi wzbudzić we mnie żadnych innych uczuć poza zniechęceniem.

Budujemy nowy dom

Zacznijmy jednak całą historię od początku. Moim zdaniem, najbardziej ekscytujący moment tej gry to pierwsze etapy, szczególnie w trybie „sandbox", gdzie swoje gniazdko należy od podstaw urządzić. Przystępując do tego zadania, najlepiej zaproś osobę płci przeciwnej – swoją dziewczynę/chłopaka lub kandydatów na owo stanowisko. Wspólne ustawianie mebli, malowanie ścian, układanie klepek na podłodze, wieszanie obrazów i lamp może się stać początkiem wielce ciekawej przygody, dzięki której być może od razu dacie sobie spokój z dalszym graniem i przystąpicie do innych, o niebo bardziej ekscytujących czynności.

Warto pomyśleć o takiej alternatywie, bo gra po kilku godzinach robi się po prostu monotonna. Ostatecznym celem, jak już wspomniałem, jest doprowadzenie dwojga ludzi do romantycznego aktu płciowego. Napaleńców od razu pragnę ostudzić – żadnej pornografii się tu nie nao-glądają, bowiem spełnienie miłości następuje po bożemu, pod kolderką, a jedyne elementy świadczące o tym, że lokatorzy nie śpią, to miarowe ruchy oraz kilka nieśmiałych jęków. Tak swoją drogą, aby do miłosnego aktu w ogóle doszło, twoi bohaterowie muszą posiadać podwójne łóżko. Cóż za drobnomieszczańskie wygodnictwo! Jakby nie starczyło łoże pojedyncze... A od czego jest stół w kuchni? Jak widać – konserwatyzm do kwadratu.

Aby para zechciała się bliżej poznać pod kątem fizycznym, będziesz musiał zadbać o jej potrzeby natury emocjonalnej i życiowej. Jeśli chodzi o te drugie, odniosłem wrażenie, że mam do czynienia z ludźmi o jakichś natręctwach, którzy bez przerwy myją ręce i biorą prysznic. A w tzw. międzyczasie jedzą. I nie tyją! Potrzeby emocjonalne to z kolei chęć romansowania, potrzeby zmysłowe, ochota na zabawę i przyjaźń. We wszystkich przypadkach chodzi o włączenie jednej z dostępnych opcji, na przykład flirtu, pocałunku lub wyznania miłości. Nie wszystkie opcje są dostępne od razu, para musi się bliżej poznać, aby którekolwiek z nich zdobyło się na zainicjowanie francuskiego pocałun-



Podglądanie pod prysznicem to hobby dobre dla młodych i starych



1. Rachel
Tę panią opisać można jednym słowem: „trendy". Uwielbia ciuchy, jest czuła na punkcie białych skarpetek i krzewów agrestu na klacie lub pod pachami. Podejście do życia ma dość swobodne, bywa odrobinkę wstydliwa.

Wybory Miss Singles

Spośród sześciu występujących w naszym show pań, pozwoliłem sobie wyselekcjonować cztery kandydatki do miski... to znaczy Miss SINGLES. Głosujecie, rzecz jasna, w systemie idiotele 0-666-72826 (opłata: 244zł/min+VAT)

ku. Animacja za każdym razem jest taka sama, a język zmyślony i niezrozumiały, więc radości z tych scen zbytniej nie ma.

Wszyscy jesteśmy tacy sami

Właśnie brak różnorodności i w efekcie szybkie znudzenie grą to największe jej wady. Spośród dwunastu dostępnych postaci wybierasz parę, ale jej zachowania w każdej konfiguracji są raczej podobne. Przede wszystkim jeść, myć się i spać, potem poflirtować, wreszcie hop do łóżka. Nawet wprowadzenie dwóch postaci homoseksualnych niewiele wnosi (choć przyznam szczerze, że nie odważyłem się połączyć lesbijki i heteroseksualnej dziewczyny), tym bardziej, że przedstawione są one w sposób stereotypowy – lesbijka typu „bitchy" i zniewieściały gej.

Jak na grę, w której chodzi o szybkie powstanie intymnej zażyłości, SINGLES posiada kilka niespójnych elementów. Po pierwsze, dlaczego żadna z występujących osób nie odważy się na szybki numerek już pierwszej wspólnej nocy? Tutaj, niczym w podręczniku „przysposobienia do życia w rodzinie", uczyć się będziesz nawiązywania przyjaźni, partnerstwa (kłótnie o to, kto ma sprzątać), zaufania itp., a dopiero potem zobaczysz swego partnera nago. A gdzie odrobina szaleństwa? I druga rzecz – jeśli przemykając nago przez salon dziewczyna zauważy swojego współlokatora, to z dziewiczym rumieńcem chowa się w swoim pokoju i nie wyjdzie, dopóki się nie ubierze. No, niby normalka. Tylko w takim razie dlaczego już drugiego dnia ta sama panna nie ma oporów z siedzeniem na toalecie w wiadomym celu, gdy obok stoi jej przyjaciel i się jej uważnie przygląda? Być może się nie znam, ale wydawało mi się, że aby osiągnąć taki poziom zażyłości, potrzeba lat wspólnego mieszkania.

Pewne braki widać też w liczbie dostępnych czynności rozrywkowych. Możesz zatelefonować do znajomych, wspólnie pooglądać telewizję, pograć w gry planszowe, ewentualnie urozmaicić czas naprawą urządzeń kuchennych i wyjściem do pracy. Nie ma jednak elementu typowo zabawowego związanego z wyjściem poza dom: żadnych przyjęć, wyjść do klubu, totalna abstynencja. Nikt was nie odwiedza. Związek absolutnie klaustrofobiczny i na dłuższą metę nie do zniesienia. Tak jak cała ta gra.

Pocieszyć oko

Gwoli sprawiedliwości, trzeba jednak powiedzieć, że SINGLES posiada kilka elementów, które poprawiają jej ostateczną ocenę.

Niewątpliwie najmocniejszym punktem gry jest jej oprawa graficzna, w pełnym trójwymiarze, z kamerą pozwalającą na rotację w każdym kierunku i zoom na dowolny element domu. Te właściwości umożliwiają efektowniejsze urządzenie mieszkanka (powtarzam raz jeszcze – daje to mnóstwo frajdy!) lub też przyjrzenie się z odległości pięciu centymetrów krągłościom i wypukłościom materii ożywionej, ubranej lub rozebranej. Animacje także stoją na wysokim poziomie, więc nietrudno się domyślić, iż do cieszenia się w pełni grą potrzeba dość silnego sprzętu. Oprócz grafiki, na uwagę zasługuje także element role-playing, dzięki któremu bohaterowie mogą rozwijać swoje umiejętności flirtu, naprawy sprzętów czy też awansować zawodowo.

Minusów jest jednak w SINGLES zdecydowanie więcej. Poza wymienionymi powyżej, zniechęca nużący z czasem dźwięk oraz zmyślony język, jakim postacie mówią. Ten ostatni nie pozwala się z nimi w stu procentach identyfikować. Słowem, choć na pewno możliwość doprowadzenia dwojga ludzi do łóżka może ci się wydać podniecająca, gdy oni będą „po", ty też zapragniesz być już „po" – czyli mieć tę grę już za sobą.

Cztery kroki do udanego podrywu


Gdy zaprosisz do domu fajną laskę, zacznij od zapoznawczej pogadanki...


Potem, dla podgrzania atmosfery, możecie pooglądać telewizję...


Albo ożywić krążenie przy dźwiękach jakiejś „trendowej" kapeli


A wtedy pękają lody i twoja nowa przyjaciółka gotowa jest na wszystko. Np. wspólną wizytę w ubikacji?!

2. Eden

Jeśli chcesz powrócić do Edenu, musisz być ostry jak zęby krokodyla i dziki jak australijski busz. Eden ma w sobie więcej energii niż panowie po dwóch niebieskich pigułkach, lubi wyzwania i przed niczym się nie cofnie. Oferta dla nieokiełznanych i bezpruderyjnych.

3. Paris

Uciekła z domu bogatego tatusia, właściciela kopalni diamentów. Jest bogata, wykształcona (skończyła Cambridge), a jej ego jest wyższe od Empire State Building. Poza tym posągowo piękna. Potrzeba wiele odwagi, by zaczepić ją na przyjęciu.

4. Amanda

Typ odrobinę „koński", ale w pozytywnym znaczeniu tego słowa. Na kilometr odróżni ogiera od wałacha – i to z tym pierwszym pogalopuje konno na sam szczyt. Wydaje się zimna, ale w środku drzemie wulkan, który czeka na pobudzenie do erupcji.

Singles: Flirt Up Your Life

4-

Symulacja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium IV 1.5 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Koch Media / Techland**
- http://www.singles-the-game.com/

cena 89.90

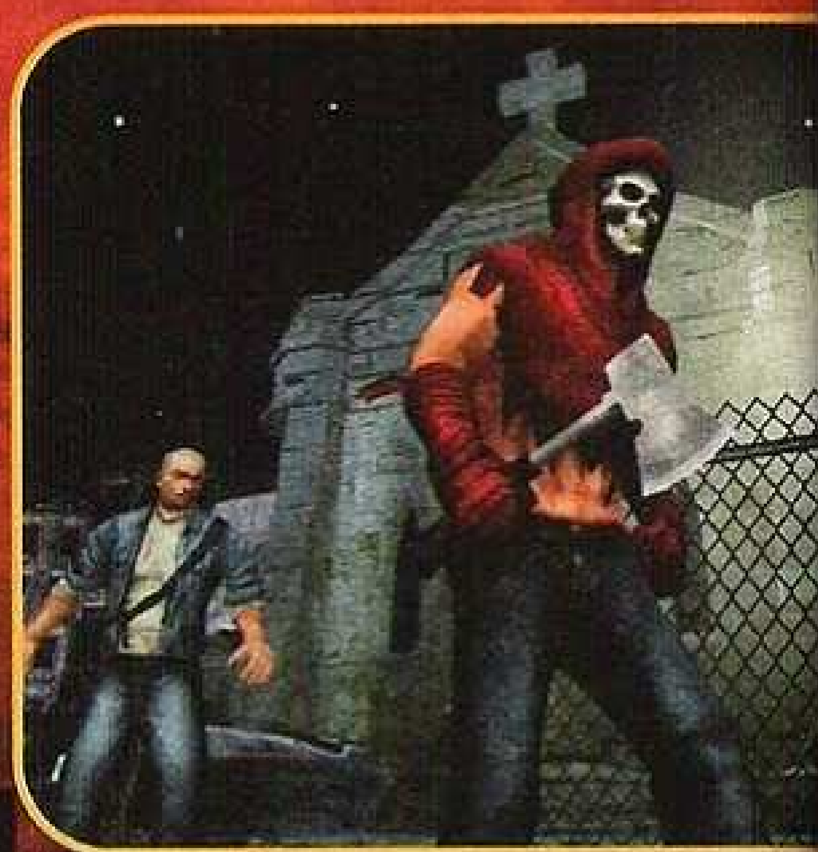
+	–
Przełamanie tabu, niezła grafika	Monotonny dźwięk, z czasem wieje nudą

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	3	3

Za przełamanie seksualnego tabu twórcom należy się pochwała, ale **sama gra pozostawia wiele do życzenia**

Jej wyraz twarzy mówi jedno: „Co to ja mam jutro kupić?"

– No chodź mój dziubdziusiu. Daj pańci buziaczka!
– Ratuuunku!



MANHUNT

Chcesz zostać rzeźnikiem? Oto gra o zabijaniu. Masowym i indywidualnym, wedle preferencji

Program, w którym zagrasz główną rolę, nazywa się MANHUNT. Przypomina trochę takie produkcje jak „Big Brother" czy „Bar". Na każdym rogu wisi kamera, zaś wszędobylskie mikrofony są w stanie zarejestrować najdrobniejszy dźwięk. Nie będziesz tu jednak rozdawać nominacji ani knuć spisków. Na twoim miejscu nie liczyłbym też specjalnie na gry i zabawy towarzyskie. Ten reality-show rządzi się nieco innymi prawami.

Są one zabójczo proste. Miasto Carcer City podzielone zostało na kilkanaście stref, którymi zarządzają różne gangi – naziści, klauni z piekła, psychopaci, odszczepieńcy, bandyci, zdziczali policjanci i członkowie oddziałów specjalnych po przejściach. Zadaniem każdej osoby w mieście jest pozbawienie życia pechowej gwiazdy programu. W tym przypadku pechowcem jesteś ty.

WAKACJE W KARCERZE

Nazywasz się James Earl Cash i społeczeństwo skazało cię na śmierć. Jednakże zastrzyk z rzekomą trucizną nie zabił cię. Obudziłeś się w zimnym i nieprzyjaznym mieście, zaś głos w słuchawce w twoim uchu zapowiedział, że wszystko skończy się przed świtem, jeśli będziesz postępował zgodnie z instrukcjami. Podczas gdy byłeś nieprzytomny, przewieziono cię do Carcer City – zamkniętego miasta, w którym niejaki Starkweather kręci swoje naturalistyczne filmy o zabijaniu. Twoim głównym zadaniem jest przeżycie i anihilacja każdego typa, który wejdzie ci w drogę. W przeciwnym razie on dorwie ciebie i skończysz w kałuży krwi. Musisz zabijać, a co więcej – musisz robić to z fantazją i polotem,. aby widzowie otrzymali to, za co zapłacili.

W Carcer City rządzi jedno prawo i nazywa się ono Starkweather. Reżyser odgrywa zresztą w MANHUNT wiele różnych ról – jest zarazem panem życia i śmierci, animatorem wydarzeń w mieście oraz sekundantem lub doradcą Casha. Choć z jednej strony to właśnie ten gość odpowiedzialny jest za położenie bohatera, pełna współpraca z Reżyserem nie ulega kwestii, gdyż... innej opcji po prostu nie ma. Głos Starkweathera będzie towarzyszył ci przez całą grę i o ile Reżyser kilka razy wybawi cię z opresji, na twoim miejscu nie ufałbym mu za bardzo. W końcu jest on twoim największym wrogiem.

24/7

Gra polegająca na zabijaniu ludzi nie mogła powstać nigdzie indziej jak tylko w laboratoriach Rockstar North – tych samych, w których wcześniej narodziła się seria GRAND THEFT AUTO. Jeżeli VICE CITY lub jakaś inna produkcja w tym guście wydawały ci się zbyt mocne, MANHUNTA wprost znienawidzisz. Gra obfituje w liczne sceny dekapitacji, brutalnych pobić, egzekucji, a nawet tak pomysłowych zabójstw jak wyłupienie oczu za pomocą łomu. Bohater MANHUNT może zabijać swoich wrogów na różne sposoby – od szybkiego wypadu, po egzekucję ocierającą się wręcz o tortury! Aby obraz był pełny, dodajmy, że krew leje się tu wyjątkowo obficie i gęsto, zaś pęknięcia czaszki zdają się być popisowym numerem grafików Rockstar North.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Oto przykład jednej ze strategii, które możesz zastosować podczas gry w MANHUNT:



Na początek potrzebujesz czegoś, co zwabi innych łowców. Na przykład ludzkiej głowy. Tę zaś możesz komuś urżnąć za pomocą garoty



Znajdź sobie kryjówkę nieopodal obszaru patrolowanego przez łowców. Głowę zostaw na widoku. Aby przyspieszyć bieg wydarzeń, pohałasuj trochę



Prędzej czy później ktoś zauważy urżniętą głowę i przybiegnie się jej przyjrzeć. Wtedy właśnie będziesz mógł bez trudu podejść go i...



...dokonać możliwie krwawej i sadystycznej egzekucji. Witaj w Carcer City



Lepiej nie pozostawiać ciał na widoku. Chyba że zależy ci na narobieniu zamieszania



Krew spływa po ekranie w chwilę po brutalnej egzekucji. Dlatego właśnie MANHUNT nie jest wskazany dla małolatów

Kurs rzeźnictwa

- Nóż wbity w plecy na wysokości nerek to właściwie standard w MANHUNT. Standard krwawy i poruszający.
- Zaskakująco brutalne jest także morderstwo z użyciem reklamówki. Zakupy już nigdy nie będą takie same!
- Z broni cięższych nieźle sprawuje się łom. Jest wręcz niezastąpiony przy wyłamywaniu zamków oraz stawów.
- Natomiast pistolet na gwoździe tylko wygląda groźnie. Zdecydowanie rozsądniej byłoby zaczaić się w cieniu z kijem. Lub maczetą.

MANHUNT jest zdecydowanie najbardziej brutalną grą komputerową, jaka kiedykolwiek powstała. Kropka. Jakkolwiek rzeźnia na ekranie wzbudza konsternację i słuszne oburzenie, warto pamiętać, że przy tym wszystkim najnowsza produkcja Rockstar North jest grą ciekawą i dopracowaną. Składa się z dwudziestu standardowych poziomów i szeregu czekających na odkrycie sekretów. Mówiąc prościej – o ile nie zrazi cię konieczność masowego szlachtowania ludzi, czeka cię około trzydziestu godzin solidnej rozgrywki w klimacie budzącym skojarzenia z MGS czy SPLINTER CELL. Z tym, że w MANHUNT nie jest już oczywiście tak wesoło.

GAMEPLAY

James Earl Cash to zaskakująco sprawny koleżka. Widać, że nawet ostatnie kilka miesięcy spędzone w celi śmierci nie stępiło jego zmysłów ani nie obniżyło sprawności zabijania. Chociaż twardziel, jakim jest Cash, potrafi przyjąć kilka uderzeń łomem przez plecy, nie polecałbym testowania tej sprawności zbyt często. Zresztą raczej toporny – budzący żywe skojarzenia z dwoma ostatnimi wcieleniami GTA – system walki już po pierwszym pojedynku uświadomi ci, że nie tędy droga. MANHUNT polega przede wszystkim na chowaniu się w cieniu, odwracaniu uwagi i... atakach z zaskoczenia.

Na tym elemencie goście z Rockstar North skupili się w pierwszej kolejności. Sposobów na krwawe pozbawienie kogoś życia jest tutaj wiele – możesz zadusić typa foliową torebką, wykłuć mu oczy nożem, odciąć łeb maczetą, skręcić kark za pomocą umiejętnie założonej pętli czy złamać kark stalowym kijem. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Arsenał broni w MANHUNT robi naprawdę duże wrażenie – od tak prostych rzeczy jak wspomniana już reklamówka, poprzez kije, kosy i pistolety na gwoździe, na strzelbach, karabinach maszynowych czy piłach łańcuchowych kończąc. Jakby tego było mało, każda egzekucja może przebiec na trzy sposoby, mierzone – oczywiście – poziomem okrucieństwa oprawcy. Kiedy Cash gotów jest do zabicia jakiegoś kretyna, to gracz zdecyduje, jak brutalne okaże się rzeczone morderstwo. Zależy to od tego, jak długo trzymać będziesz wciśnięty klawisz akcji. Zresztą pozwól, że posłużę się drobnym przykładem.

Uzbrojony w stalową linkę Cash skrada się do odwróconego do niego plecami typa. Bohater jest już gotów do przeprowadzenia egzekucji, toteż wciskasz klawisz akcji i trzymasz go. Standardowo biały celownik zmienia kolor na żółty, by wreszcie przejść w czerwień – ten kolor sygnalizuje właśnie najbardziej brutalny scenariusz zabójstwa. Skoro celownik stał się szkarłatny, puszczasz klawisz akcji i Cash przechodzi do działania. Dusi typa tak mocno, że stalowa linka obżyna delikwentowi głowę. Po przeprowadzeniu egzekucji, bohater podnosi z ziemi urżnięty łeb i zatyka go sobie za pasek. Ta głowa przyda się w dalszych etapach zabawy. Odpowiednio rzucona, odwróci uwagę strażników. Można nią posłużyć się jako bronią. Kości czaszki są raczej twarde...

AUDIO & VIDEO

Także od strony technicznej MANHUNT zaprojektowany został z myślą o starszych odbiorcach. Program instalacyjny to właściwie kwintesencja minimalizmu – to samo tyczy się zresztą sposobu prezentowania fabuły. Wart odnotowania jest także brak niskiego poziomu trudności. Do wyboru jest tylko standard albo ekstrema.

A jak ta gra wygląda? Kurczę, do głowy przychodzą mi głównie przymiotniki typu „brudna", „odpychająca" czy choćby „niepokojąca". Z racji, iż MANHUNT pokazywany jest głównie przez różnego rodzaju przemysłowe kamery, gra wygląda, jakbyś oglądał ją na źle dostrojonym sprzęcie – rozgrywce przez cały czas towarzyszy delikatny „śnieg", zaś podczas przerywników filmowych taśma wideo zdaje się wkręcać i w ogóle zachowuje się przedziwnie. Co najważniejsze jednak, formuła ta idealnie wprost pasuje do konwencji programu. I możesz mi wierzyć na słowo, grafika MANHUNT prezentuje się znacznie lepiej w ruchu aniżeli na zdobiących tę rozkładówkę obrazkach.

Wysoki poziom trzyma także warstwa dźwiękowa. Twoi oprawcy to zadziwiająco gadatliwi panowie, którzy każde wydarzenie w świecie gry muszą dogłębnie i wulgarnie skomentować. A muzyka? Ta pojawia się okazjonalnie i przede wszystkim w scenach o największym napięciu dramatycznym. O ile nie są to najbardziej porywające kompozycje na świecie, z pewnością docenisz ich nastrój.

CLOSING COMMENTS

Trudno jest wydać jednoznaczną ocenę MANHUNT. Nawet CARMAGEDDON czy POSTAL nie oferowały rozgrywki tak skrajnie chorej i brutalnej. W zestawieniu z omawianym tytułem VICE CITY zdaje się być programem dla grzecznych dzieci. Dozwolony od lat 18. MANHUNT potrafi sprawić wiele satysfakcji, chociaż jest też bardzo możliwe, że odrzuci cię skrajnie krwawą i przepełnioną okrucieństwem istotą zabawy. Rzecz w tym, czy masz duszę rzeźnika...

Manhunt

5-

Skradanka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor PIII 1 GHz, 192 MB RAM; 2.3 GB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Rockstar Games / Cenega Polska**
- www.rockstargames.com/manhunt

\+ Gra trzymająca w napięciu, ekscytująca, efektowna

– Gra sadystyczna, brutalna, perwersyjna, obrzydliwa i okrutna

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5

MANHUNT jest najbardziej brutalną grą, jaka kiedykolwiek powstała. Nie sięgaj po nią, jeśli masz słabe nerwy!

Zawsze mnie irytowało, gdy czepiano się gier za ich brutalność – uważałem to za nieco dziecinne, bezsensowne. Tym razem jednak, chyba po raz pierwszy, muszę stanąć po drugiej stronie barykady. Dlatego, że twórcy po prostu przegięli przysłowiową pałę! To, co widzimy na ekranie jest skandaliczne, niesmaczne i moralnie naganne. Gdybym to ja pisał recenzję, gra dostałaby jedynkę. Ciekaw jestem, na jakie jeszcze wyrzygliwe pomysły wpadną koncerny by wyrwać od ludzi upragnioną kasę: Sims Oświęcim? Wirtualny Gabinet Tortur? Ludzie, OPAMIĘTAJCIE SIĘ!

– Frogger

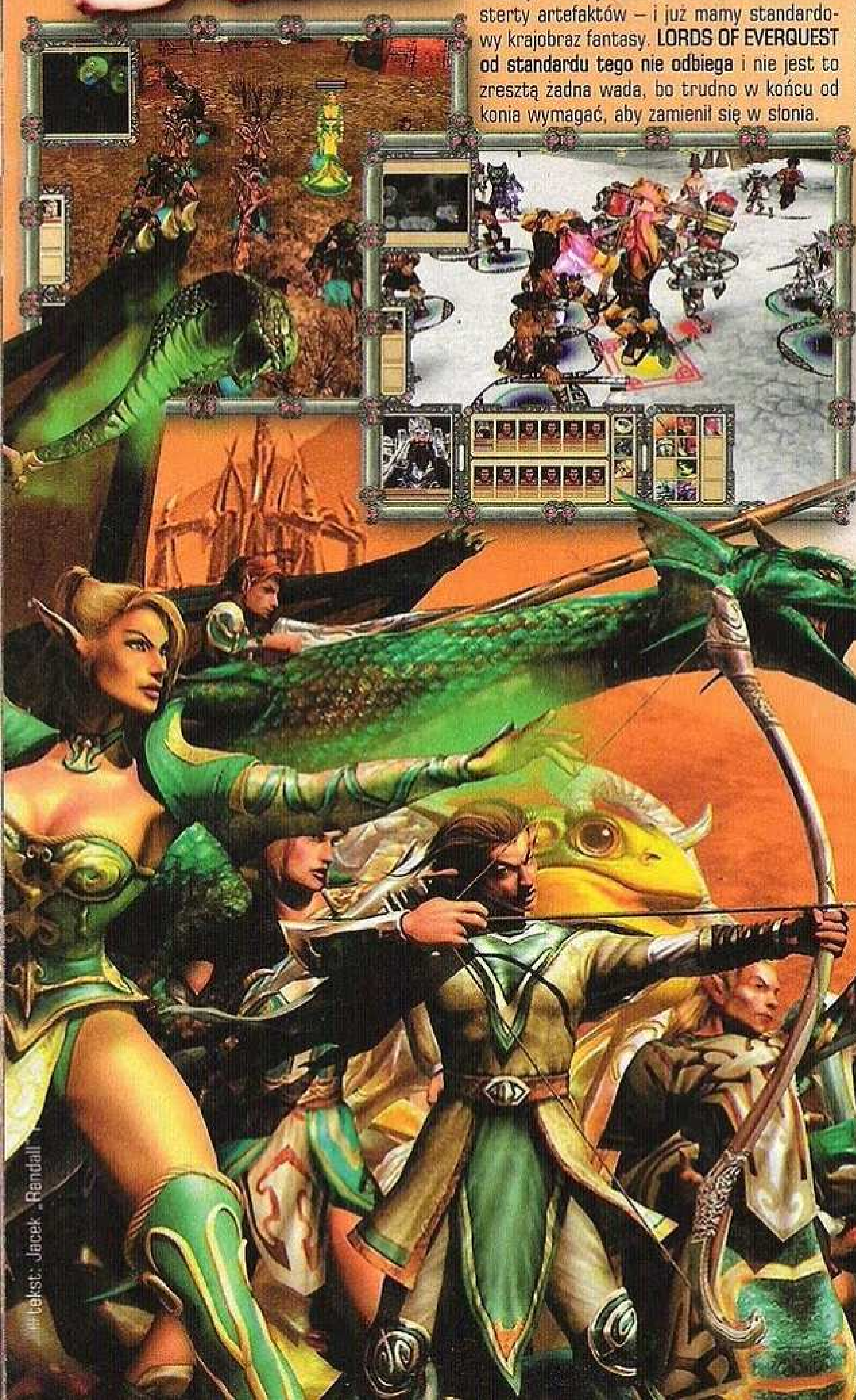
Spóźnieni, bo...

Dlaczego opisujemy LORDS OF EVERQUEST z tak dużym opóźnieniem? Otóż podziękować za to możecie polskiemu dystrybutorowi gry. Przez dwa miesiące zwodził nas, mówiąc: „już wysłaliśmy do was grę", „jutro wysyłamy", „w przyszłym tygodniu na pewno będzie", „właśnie poszła kurierem". Od czasu do czasu śpiewka się zmieniała: „sorry, ale nie możemy znaleźć magazyniera, a magazyn zamknięty", „mam w tej chwili tylko jedną kopię" itp. Wreszcie kilka dni PO sklepowej premierze program otrzymaliśmy. I teraz przychodzi mi do głowy pytanie: czy naprawdę można być aż tak nieudolnym, czy też mieliśmy do czynienia z celowym zabiegiem mającym uniemożliwić nam recenzję programu? Bowiem, po pierwsze, LoE jest grą, która została na Zachodzie nisko oceniona, po drugie, polska lokalizacja przypomina momentami amatorskie tłumaczenia z początku lat 90. Być może więc chodziło o to, abyśmy nie mogli zamieścić recenzji ZANIM gra ukaże się w sklepach i ostrzec przed dokonaniem zakupu.

LORDS of EVERQUEST

EVERQUEST to jedna z najsłynniejszych sieciowych RPG. Tym razem ten świat mogą poznać miłośnicy strategii

W fantastycznych krainach niemal zawsze wrą śmiertelne walki, a krasnoludy, ludzie, elfy, gobliny, orki i inne tałatajstwo nie ma nic innego do roboty, jak tylko okładać się po łbach za pomocą wszelkiego rodzaju broni kłutej, siecznej oraz obuchowej. Oczywiście wszędzie plątają się również dobrzy czarodzieje i źli czarnoksiężnicy, niszcząc okolicę za pomocą potężnych zaklęć i paskudnie naruszając równowagę ekologiczną :). Dodajmy do tego kapłanów, uzdrawiaczy, hordy dzikich zwierzaków oraz sterty artefaktów – i już mamy standardowy krajobraz fantasy. **LORDS OF EVERQUEST od standardu tego nie odbiega** i nie jest to zresztą żadna wada, bo trudno w końcu od konia wymagać, aby zamienił się w słonia.



Trzej tenorzy

Oczywiście chodzi o trzy strony konfliktu, pragnące zdobyć władzę nad światem. Są to Bractwo Świtu, Sojusz Elddarów oraz Kraina Cienia. Bractwo Świtu składa się z ludzi (głównie barbarzyńców) oraz krasnoludów, a co ciekawe, dużą rolę odgrywają w nim kobiety-wojowniczki, które nie tylko służą jako szpiedzy czy kapłanki, ale potrafią na przykład dosiadać słoni bojowych. Sojusz Elddarów to głównie elfy pragnące wskrzesić swe potężne królestwo. Armia Elddarów w dużej mierze opiera się również na żabopodobnych wojownikach – froglokach *(a tantiemy dla mnie gdzie?!! – Frogger)*. Jednak największym atutem elddarskich wojsk są świetnie wyszkoleni łucznicy – w dużych zgrupowaniach faktycznie morderczo skuteczni. I wreszcie pozostała złowroga Kraina Cienia, której wojska składają się między innymi z ogrów, goblinów, gnomów oraz różnego rodzaju demonicznych istot. Na czele każdej z trzech potęg stoją potężni wojownicy – tytułowi Lordowie. Kiedy rozpoczynasz zabawę, możesz wybrać, który z nich poprowadzi twą armię do zwycięstwa. **Wybór ten jest o tyle ważny, że poszczególne etapy gry różnią się stopniem trudności, a umiejętności czarodzieja, rycerza, paladyna lub złodzieja są mocno zróżnicowane.** Jednak, uwaga, nie można równocześnie prowadzić kampanii dwoma postaciami. Czyli nie możesz na przykład kierować paladynem Bractwa Świtu, a potem zobaczyć, jakby wyglądała kampania, gdybyś wybrał czarodziejkę. Aby tak uczynić, musisz skasować dotychczasowy dorobek i zacząć wszystko od nowa. Dziwne to utrudnienie i chyba zupełnie niepotrzebne.

Każda z nacji dysponuje odrębnym zestawem jednostek, których zdolności bojowe oraz umiejętności specjalne dość mocno się różnią. Niestety jednak, nie ma tu nawet mowy o tak fantastycznym zróżnicowaniu wojsk, jak w wypadku STARCRAFT czy WARCRAFT III, gdzie prowadzenie poszczególnych stron wymagało diametralnie odmiennych strategii oraz taktyk.

Jak grać?

LORDS OF EVERQUEST wpisuje się RTS'owy standardzik. **Twoim zadaniem jest zbudowanie solidnej bazy, odnalezienie kopalń platyny i wydobycie tego cennego kruszczu, wystawienie armii oraz ewentualnie dokonanie odkryć technicznych czy też naukowych.** Sporą zaletą jest fakt, że wszelkie gmachy wznoszone są automatycznie, czyli nie trzeba do ich budowy angażować robotników. Wystarczy wybrać stosowne miejsce, zapłacić okrągłą sumkę w platynie i budowa powoli nabierze rumieńców. To na pewno spore ułatwienie, gdyż w tym momencie robotnicy służą tylko do jednego – eksploatacji kopalń platyny.

Na mapie znajdują się wrogie bazy, często



Oto oddział Bractwa Świtu – barbarzyńcy, rycerze oraz waleczny krasnolud-paladyn



Sojusz Elddarów słynie ze swych oddziałów znamienitych łuczników



Smoki w LORDS OF EVERQUEST wyglądają imponują[...] sobie tylko świetnie przygotowana armia złożona z [...]

tekst: Jacek „Rendall" [...]

Nie ma to jak elegancko zaaranżować polskie tłumaczenie

WYŚWIETL KOLORY ZESPOŁÓW POD JEDNOSTKAMI
WYŚWIETL AURĘ POD JEDNOSTKĄ W JEJ ZASIĘGU

	Poziomy uzyskane przez żołnierzy	Poziomy uzyskane przez rycerza	Zdobyty stopień Lorda	Łącznie doświadcz enia	Wydobyta platyna	Znalezion o przedmioty
Bractwo Świtu	0	0	0	59485	3200	0

Zalecamy skorzystać z opcji automatycznej, która w większości wypadków jest wystarczająca, jednak w razie problemów z dołączeniem do gry prosimy o skorzystanie z instrukcji zapory ogniowej/routera i ręczne otwarcie portu

Oto przykłady rażącego niechlujstwa w polonizacji programu: teksty na siebie nachodzą lub zasłaniają ikony menu, a przeniesienia słów są zrobione niezgodnie z zasadami ortografii...

dość mocno strzeżone, oraz armie neutralne, które w zależności od rozwoju sytuacji mogą stać się wrogami lub przyjaciółmi. **Co ciekawe, scenariusz potrafi się dynamicznie zmieniać i zdarzają się sytuacje, kiedy wrogie armie pojawiają się „znikąd".** Na przykład oczyściłeś już z nieprzyjaciół dany teren, a tu nagle po paru minutach okazuje się, że jest on pełen agresywnie nastawionych kreatur. Nie powiem, żeby takie niespodzianki przypadły mi do gustu, ale cóż – na pewno dynamizuje to rozgrywkę i wprowadza do niej element zaskoczenia.

W trakcie wykonywania misji zawsze otrzymujesz konkretne zadanie lub zadania, ale one również mogą ulec zmianie, zwłaszcza pod wpływem kontaktów z napotkanymi postaciami neutralnymi. Zwykle naczelnym punktem programu jest wyeliminowanie wroga, ale możesz również otrzymać na przykład rozkaz ochrony konkretnej postaci, przejęcia wrogich budowli, znalezienia wyznaczonych artefaktów, uratowania własnych lub sojuszniczych jednostek czy też zmieszczenia się w pewnym limicie czasowym.

Dlaczego zasysa?

Po raz pierwszy zdumiałem się, kiedy zajrzałem do menu gry singlowej i chciałem rozegrać pojedynczy scenariusz. Do wyboru dostałem (uwaga, uwaga!) TRZY mapy. W dodatku każda z misji była predefiniowana, a więc nie można było wybrać ani strony konfliktu, ani Lordów innych niż ci, których wskazali autorzy. Przyznam, że takiego lamerstwa jeszcze w grach strategicznych nie widziałem. Nie istnieje również opcja losowego przygotowywania map, a autorzy cały ciężar obmyślania nowych scenariuszy zrzucili na barki graczy. W grę wbudowano dość przejrzysty edytor, dzięki któremu można opracować własne mapy.



Druga sprawa to elementy role-playing. Wydawałoby się, że w grze mającej swe korzenie w EVERQUEST – jednym z najsłynniejszych RPG – te opcje zostaną szczególnie mocno zaznaczone. Tymczasem nic z tego! Rzeczywiście jednostki (zarówno bohaterowie, jak i zwyczajni żołnierze) awansują na kolejne poziomy doświadczenia, ale niewiele z tego wszystkiego wynika. Gracz nie może dowiedzieć się nawet, ile punktów życia ma dana jednostka, gdyż ich liczba jest podawana tylko w procentach (np. 86% maksymalnego zdrowia). A jaka jest faktyczna różnica pomiędzy np. smokiem a ogrem, tego już się nie dowiemy. **Przy awansie na kolejny poziom doświadczenia nie zmieniają się ani umiejętności ofensywne, ani defensywne, a postać nie zyskuje żadnych nowych zdolności.** Owszem, zmienia się to nieco dopiero po osiągnięciu szóstego poziomu doświadczenia. Wtedy każdego można pasować na rycerza i postać taka nabiera nowych umiejętności.

Trzecia kwestia to ekwipunek. Postacie mogą przenosić do czterech przedmiotów i nie można nawet pomarzyć o opcjach znanych np. z opisywanego w tym numerze CLICKA! programu SPELLFORCE. Czyli o ubieraniu postaci, dostarczaniu jej uzbrojenia, pancerzy, magicznych pierścieni, które w znaczący sposób oddziaływałyby na zdolności ofensywne i defensywne. Poza tym, na przykład, w SPELLFORCE można trafić do świetnie zaopatrzonych sklepów, a w LoE taka opcja nie istnieje.

Czwartym problemem są kwestie związane z walką. Armii nie można ustawiać w formacje (tak jak np. we wzorcowym pod tym względem AGE OF EMPIRES II). Przez to skuteczne sterowanie oddziałami na polu bitwy jest bardzo utrudnione. W dodatku jednostki jakoś dziwnie reagują (czy raczej w ogóle nie reagują) na wydawane komendy. Zdarzało mi się, że pomimo wydania rozkazu Obrony armia i tak rzucała się na wroga i „rozsypywała" na polu walki. Zabawne jest również atakowanie jednostkami latającymi jednostek niepotrafiących zwalczać celów powietrznych. Dlaczego? Ano dlatego, że wtedy na przykład taki nieszczęsny jaszczur lub szkielet stoi sobie jakby nigdy nic i obrywa cios za ciosem od cwanego „latacza". Logika nakazywałaby zacząć uciekać (no choćby po to, by wrogowi utrudnić ataki, ale również by znaleźć się pod osłoną silniejszego sojusznika), ale logiki niestety autorzy gry pod uwagę nie wzięli.

Mówiąc krótko, LoE to gra niedopracowana i nie wnosząca nic nowego do gatunku RTS'ów fantasy. Sama pieczołowicie opracowana grafika (chociaż nie ma opcji obrotu kamery!) oraz stojąca na przyzwoitym poziomie ścieżka dźwiękowa (mówione dialogi, dość nierówne jeśli chodzi o pracę aktorów, przynajmniej w wersji PL) to za mało, aby program uznać nie tylko za hit, ale nawet za produkt przyzwoitej jakości.

Lords of Everquest
RTS fantasy

3+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 800 MB HDD
- cena 119.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ubisoft / Cenega Polska**
- www.loegame.com

\+ Ładna, a momentami nawet rewelacyjna grafika, fajny dźwięk

– Niemal wszystko poza grafiką oraz dźwiękiem, totalnie chora cena

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 3

Na tę grę naprawdę ostrzyłem sobie zęby. Miało być dobrze, a wyszło... Zresztą poczytaj to, co powyżej

Dla armii złowieszczej Krainy Cienia potężne i głupie ogry to tylko mięso armatnie



W LoE ujrzysz wiele bitewnych scenerii: łąki, góry, uschnięte lasy, pola lawy czy śnieżne pustkowia



.. I czasami są tak potężne, że poradzić z nimi może
..zników, czarodziejów oraz uzdrawiaczy





X2 THE THREAT

Czy to na krańcach rozległej galaktyki, czy w centrum wszechświata, życie przeciętnego kosmicznego rozbójnika przypomina partię staromodnej rosyjskiej ruletki


Nie ma to jak szybko zbajerować znudzoną swoim dotychczasowym życiem bogatą córkę aktualnej szefowej

Tylko młodym napalonym frajerom wydaje się, że ilość pełnych komór w nieustannie kręcącym się bębenku to jedynie kwestia szczęścia. Tacy szybko stają się częścią przepastnej próżni bądź aktywnymi uczestnikami programu resocjalizacji w zakładzie penitencjarnym sektora Na Zadupiu.

Nie jest bynajmniej tajemnicą, iż parając się zbójnictwem oprócz „głowy na karku, szóstego zmysłu i smykałki do wszystkiego", trzeba jeszcze posiadać odrobinę zimnej krwi. Jeżeli brakuje ci dowolnej z tych cech, wciąż masz do wyboru szereg innych zawodów, wcale nie mniej niebezpiecznych i na pewno nie mniej ekscytujących. Jednak o tym za chwilę...

... BO OTO NADCIĄGA GŁÓWNY BOHATER

Matka nadała ci imię Julian. Nie wiesz, czy to po ojcu, bo go nigdy nie poznałeś. Pomimo dosyć młodego wieku piractwo i szmuglowanie już dawno stały się dla ciebie chlebem powszednim. Ścieżka Ciemnej Strony Mocy chadzasz z zupełnie racjonalnych względów. Po prostu da się z tego całkiem nieźle żyć. Jednakże piastowanie stanowiska dyżurnego wrzodu na czterech literach nie dość że nie należy do przyjemności, to jeszcze niesie ze sobą spore ryzyko. Społeczeństwo nie lubi takich jak ty... Ale w końcu kogo obchodzi opinia popapranego społeczeństwa? Przecież jeszcze na Starej Ziemi wymyślono powiedzenie – pierwszy milion trzeba ukraść. A jak już byś się go dorobił, to zafundowałbyś sobie słoneczną tropikalną wysepkę w miejscu, gdzie samemu ustala się reguły.

Może by i tak było, gdyby nie fakt, że ostatnio zostałeś schwytany przez czujną argońską policję podczas próby kradzieży niewielkiej gwiezdnej gabloty.

Podczas nudnej podróży w miejsce odosobnienia przechwycił cię argoński statek wojskowy klasy Tytan. Bez żadnych wyjaśnień zostałeś przetransportowany na Argon Prime do ośrodka resocjalizacji. Będąc nie w ciemię bity, od razu dostrzegłeś szansę szybkiego wydostania się na wolność. Oczywiście coś tu strasznie śmierdziało. Pewnie tobie przyjdzie teraz oczyszczać niezdrową atmosferę. Może dowiesz się czegoś więcej jutro, jak już cię stąd wypuszczą?


Pierwsze kilka godzin warto spędzić, podróżując przez kolejne sektory i zapoznając się z układem systemów

RAZ NA WOZIE

Twórcy X2 – THE THREAT dokonali cudu, jeżeli chodzi o stworzenie niezwykle rozległego, przepięknie prezentującego się oraz obfitującego w multum interakcji wszechświata. Jest więc kompleksowa gospodarka dla miłośników handlu – od właściciela podarowanego statku zwiadowczego do potentata w handlu Kosmicznymi Muchami i Zielem Marzeń. Są nieuniknione waśnie rasowe dla fanatyków wzbudzania niepokojów społecznych (w grze można co prawda wcielić się tylko w Juliana reprezentującego ludzkość, ale będziesz miał szansę spotkać w czasie swych podróży wiele innych ras). Są wreszcie emocjonujące pojedynki i spektakularne batalie dla urodzonych wojowników bądź generałów.

RAZ POD WOZEM

Niestety, pod twe nogi rzucono też kilka monstrualnych kłód. Pierwszą z nich jest mało przejrzysty interfejs (obsługa ekranów pomocniczych wymaga chyba ukończenia kursu operatora telewizyjnego wozu transmisyjnego). Szczególnie boleśnie daje się to we znaki na samym początku rozgrywki. Przewidywalny, a momentami denerwująco infantylny scenariusz również potrafi szybko zniechęcić do dalszej zabawy. Humor dodatkowo psuje niezrozumiale licha animacja (w porównaniu do znakomitej grafiki przestrzeni kosmicznej) oraz wygląd postaci (co najmniej o generację kart graficznych za słaby). Spraw nie ułatwiają ciągnące się w nieskończoność żmudne transakcje handlowe (przesadnie długi okres potrzebny na rozkręcenie większego interesu, zwłaszcza zważywszy na późniejszą historię głównego bohatera).

NIEPRAWDOPODOBNIE NIEPRAWDOPODOBNE

W przeciwieństwie do raczej liniowej fabuły, produkt firmy Egosoft oferuje nieograniczony wybór w zakresie rozwoju postaci. Prawie każdy znajdzie tu coś dla siebie (np. wspomniany wcześniej pirat, kupiec, łowca nagród). Przeskakiwanie pomiędzy dosyć płynnymi archetypami w trakcie trwania rozgrywki jest ograniczone jedynie przez wyobraźnię, liczbę kredytów oraz posiadany czas. I tak np. z ciułającego marne grosze eks-pirata można przekształcić się w samozwańczego admirała – w randze Asa Asów pierwszego stopnia – dowodzącego gwiezdną flotą, składającą się z setek statków kosmicznych. Ale potrzeba na to co najmniej paru miesięcy, jeśli nie kilku lat intensywnego grania. Nie zdziwiłbym się, gdyby po wybudowaniu /zdobyciu podobnej armady w kompie padła karta grafiki :). X2 – THE THREAT to gra, która spodoba się przede wszystkim cierpliwym fanom PRIVATEERA /FREELANCERA. Inni, głównie ze względu na męczący wątek handlowy, raczej szybko się nią znudzą. Chyba że odkryją łatwą metodę na zarobienie szybkich pieniędzy bądź lubią podróżować przez bezbrzeżne przestrzenie, racząc się niesamowitymi zjawiskami, z jakimi można się zetknąć jedynie w kosmicznej otchłani.


Później nadejdzie czas na kosmiczne potyczki z piratami i przechwytywanie wrogich jednostek

O CO TAK WŁAŚCIWIE CHODZI

Próba pobieżnego opisania wszystkich możliwości oferowanych przez X2 – THE THREAT wymagałaby poświęcenia na ten cel pełnego numeru CLICKA! Dlatego powinien cię zadowolić podręcznik załączony do płytki z oryginalną grą. Pomimo iż jego grubość jest generalnie odstraszająca, z góry odradzam próbę nauki metodą rzutu na głęboką wodę. Zajadłych przeciwników dobrych rad oraz zatwardziałych masochistów uczciwie informuję – będzie bolało. Skuś się przynajmniej na przejście podstawowych misji treningowych. Zapoznają cię one z funkcjami oraz pokażą potencjał twojego pojazdu, a następnie dosyć przejrzyście zaprezentują podstawy tutejszej ekonomii.

X2: The Threat

4+

Symulacja handlowo-strategiczno-X-Wingowa

- **Wymagania sprzętowe:** CPU 1300 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Egosoft / Play**
- http://www.egosoft.com/x2/

cena 49.90

\+ Niska cena, rozległy i ładny świat, solidna SI, ciekawe pojedynki

– Żmudny proces pozyskiwania kabony, interfejs, cieniutkie animacje

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Musisz być cierpliwy, musisz być cierpliwy, musisz być cierpliwy... Tylko w ten sposób uda ci się pomyślnie zakończyć spotkanie z X2

Tekst: Paweł „CyberFish" Kołaszewski

VIETCONG

W najbliższych miesiącach szykuje się prawdziwy desant gier z Wietnamem w tle

PURPLE HAZE

Na polskim rynku ukazała się niedawno kontynuacja jednego z bardziej znaczących tytułów FPP roku 2003 – gry VIETCONG. Wydanie sygnowane VIETCONG:PURPLE HAZE składa się z dwóch tytułów: samej gry oraz nowo wydanego dodatku VIETCONG:FIST ALPHA, zawierającego kolejne 7 misji trybu Single, 8 map Multi, 6 nowych broni i możliwość walki wręcz na bagnety. Ponieważ od premiery VC minął już prawie rok, przypomnijmy parę szczegółów.



Spokojna ta wioseczka. Szkoda tylko, że w każdej chatce czai się koleś z kałachem...



Zabiłem wszystkich... Uf, teraz pora się pomodlić!

VIETCONG to jedna z bardziej hardcore'owo zrealizowanych gier FPP, pokazujących realia konfliktu wietnamskiego. Żadna z porównywalnych produkcji (nawet najnowsza BATTLEFIELD:VIETNAM) nie oddaje tak dobrze walki w dżungli jak PURPLE HAZE. Najbliższe wydaje się zestawienie z poziomem Omaha Beach gry MEDAL OF HONOR. Gwiżdżą pociski, głuchniesz od padających obok granatów, starasz się wcisnąć pod najbliższy pień i tylko w momentach, kiedy wrogowie z VietCongu (VC) zmieniają magazynki, odszczekujesz się ze swojego wiernego M-16. Potem szybko za następne drzewko albo kamyczek (byle tylko skrył głowę!) i dalej do przodu, bo misja czeka.

VIETCONG:PURPLE HAZE to gra trudna do oceny. Dobrze oddane środowisko (świetne tekstury), doskonałe efekty dźwiękowe (broń, otoczenie, okrzyki żołnierzy, wszystko oprawione niezłymi kawałkami rocka z lat 70.) kłócą się z niskim poziomem grafiki. Wszystko wygląda z daleka całkiem-całkiem, ale z bliska pikseloza kłuje w oczy, a obraz przypomina czasem papierową wycinankę. Mapy są ograniczone płaskimi krzaczkami. Na większość wzniesień można dostać się tylko i wyłącznie określoną przez producentów drogą, a postać potrafi zablokować się na przeszkodzie albo w tunelu. Wiernie oddane są za to warunki pogodowe. Deszcz i mgła poważnie utrudniają orientację, a przeciwnikowi pozwalają na urządzanie zasadzek. Nie licz na swobodne bieganie dookoła wrogów i radosne strzelanie. Zawsze należy szukać ochrony przed pociskami i zwracać uwagę na pole ostrzału.

Dość słabe SI jest przyczyną licznych głupich zachowań i przeciwników, i sprzymierzeńców. Potrafią oni całkowicie zablokować się na leżącym pniu lub między skałami. Uciążliwe jest też kierowanie podwładnymi, bo z reguły nikt nie słucha twoich poleceń, a „przyjaciele" często jedynie przeszkadzają. Pomimo słabych stron SI przeciwnicy potrafią jednak srogo karcić. Nie sposób np. przejść obok VC uzbrojonego we flintę dziadka czyli strzelbę „Bajkał". Nieprzyjemnie zaskoczyć może także zaczajony gdzieś użytkownik RKM'u Diegtiariew. Jedyna przyjemność z takiego spotkania to (po zabiciu właściciela) podniesienie broni i posłużenie się nią w jedynie słusznym celu. Szybko okazuje się, że pomimo możliwości uzupełniania amunicji w zabawkach Wujka Sama, najlepsze efekty



Za przewodnikiem bezpieczniej, najwyżej wyleci na minie

uzyskuje się, korzystając ze zdobyczy wojennych. AK-47, szczególnie w trybie Single Shot, jest niezawodną i bardzo skuteczną bronią, znacznie przewyższającą jankeskie M-14/16.

Trzeba jednak przyznać, że niedoskonałości engine'u choć wpływają na komfort gry, nie zmniejszają jej grywalności. VC:PH po prostu wciąga. Akcja jest żywa, nie nudzisz się, realizując kolejne zadania, dżungla aż roi się od jednostek nieprzyjaciela. VC:PH oferuje też interesującą fabułę trybu single – po przejściu kolejnych misji odkrywają się nowe bronie i mapy typu Szybka Misja (jedna mapka, przeciwnik AI). Nie mniej atrakcyjne są tryby Multi. Rozgrywka jest szybka i krwawa, a dynamika przypomina COUNTER STRIKE w dżungli.

Gra przeznaczona jest raczej dla miłośników dżunglowych strzelanek.

Good morning Vietnam!

Coś nam się ostatnio namnożyło tych wietnamskich atrakcji. VIETCONG, BATTLEFIELD: VIETNAM, LOS: VIETNAM, PLATOON i niedługo SHELLSHOCK: NAM '67. Sporo tego... Z drugiej strony trzeba przyznać, że wojna w Wietnamie to dla producentów gier temat wyjątkowo nośny. Wietnam oferuje niezapomniane widoczki (fakt, że wiekszość w odcieniach zieleni) i obfitość uzbrojenia, dzisiaj uznawanego za klasyczne. W efekcie, kolejne produkcje są coraz ciekawsze. Powoli zbliżamy się do „ideału" komputerowej dżungli, znanej z hollywoodzkich superprodukcji takich jak: „Czas Apokalipsy", „Pluton", „Byliśmy żołnierzami" i „Full Metal Jacket". Klimat tych tytułów możesz teraz odnaleźć w VIETCONG:PURPLE HAZE, choć nie zawsze jest to miłe przeżycie. Żółtki są wszędzie!

Vietcong: Purple Haze

4

Strzelanina

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.6 GHz, 256 MB RAM, 1.8 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Illusion Softworks / Cenega Polska**
- www.vietcong-game.com

cena 139.90

+ Dobrze oddana atmosfera walki w dżungli, fabuła

– Przestarzała grafika, słabe AI

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Znudziło cię już ciągłe wygrywanie w FPP'ach? **Daj się więc trochę pokarcić żołnierzom z Vietcongu**

Tekst: Wojciech „Raven" Leski

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Microsoft przypomina Action-RPG sprzed kilkunastu miesięcy. Na razie to tylko nowa przygoda, ale wkrótce może będzie pełny sequel

Oryginalny DUNGEON SIEGE ukazał się na rynku półtora roku temu. W branży gier komputerowych jest to szmat czasu, tak też nie powinien nikogo dziwić fakt, że jego nowe wcielenie – kilkadziesiąt godzin dodatkowej gry zebrane w kampanii o nazwie LEGENDS OF ARANNA – nie robi dziś na nikim większego wrażenia. Tym niemniej jednak, zagorzali fani serii powinni być zadowoleni. **Czekają bowiem na nich tłumy nowych potworów do zabicia, tony artefaktów i rzadkich przedmiotów do zdobycia oraz kilometry podziemnych lochów do zwiedzenia.**



Niektórzy przeciwnicy, jakich spotkasz w LEGENDS OF ARANNA, będą całkiem imponujących rozmiarów. Na szczęście żaden z nich nie okaże się szczególnie sprytny

Chociaż kupując LEGENDS OF ARANNA, otrzymujesz także oryginalną grę, zawarte w programach kampanie nie są ze sobą związane. Stanowią one byty na tyle odrębne, że nawet import bohatera z DUNGEON SIEGE nie jest możliwy. Zabawę musisz zaczynać od początku. Może być to raczej irytujące – szczególnie dla tych, którzy na podstawowej kampanii zjedli przysłowiowe zęby. Z drugiej strony jednak, opracowana w laboratoriach Mad Doc przygoda potrafi rzeczywiście wciągnąć, zaś obecność licznych bonusów może ostudzić gorycz płynącą z konieczności ponownego rozpoczynania drogi „od zera do bohatera".

W momencie rozpoczęcia gry twój bohater jest prostym wieśniakiem, którego rodzice byli – zgodnie z lokalną legendą – wielkimi bohaterami. Praca na roli będzie musiała jednak pójść w odstawkę z chwilą, gdy potężny demon, władca nieumarłych, zdecyduje się najechać okoliczne ziemie... Hmm.. No cóż... **Umówmy się, że fabuła nie stanowi najmocniejszej strony LEGENDS OF ARANNA.** Przejdźmy zatem od razu do omówienia nowych elementów, jakie wprowadzono do gry.

Z istotnych nowości w systemie rozgrywki wymienić należy obecność całych zestawów magicznych przedmiotów, które warto kompletować. Jeżeli bowiem zdobędziesz wszystkie części danego zestawu (np. Hełm Potężnego Yoricka, Rękawice Potężnego Yoricka a także Pancerz i Magiczne Półbuty Potężnego Yoricka), możesz liczyć na profity płynące z bonusów za posiadanie wszystkich elementów. I jest to opłacalne. W LEGENDS OF ARANNA pojawił się także Tragg – nowe zwierzątko juczne, którego zasadniczą zaletą jest umiejętność efektywnej obrony w przypadku interakcji z jakimiś potworami. Poza tym, w świecie gry natkniesz się na liczone w setkach przedmioty zwykłe i magiczne, przeklęte i błogosławione, a także te potrzebne i te całkowicie niezbędne. W pewnym momencie możesz nawet zacząć gubić się w subtelnych różnicach w działaniu przeróżnych podtypów tej samej broni. W programie będziesz mógł ponadto wykorzystać szereg nowych zaklęć, jak chociażby te z grupy przemian (twoi magowie mogą teraz zmieniać się w przeróżne bestie) czy glyphów (z ich pomocą możesz tworzyć potężne pułapki).

Jakkolwiek LEGENDS OF ARANNA ukazał się przeszło półtora roku po premierze DUNGEON SIEGE, zadziwia fakt, na jak wiele niedoróbek programiści z Mad Doc przymknęli oczy. Podobnie jak osiemnaście miesięcy temu, gracze powinni nastawić się na wymykającą się niekiedy spod kontroli kamerę oraz na szwankujący system odnajdywania ścieżek przez bohaterów – zwłaszcza w wąskich przejściach i przy załomach korytarzy. Szkoda także, że nie zdecydowano się na chociażby kosmetyczne poprawki szaty graficznej. Mgła, woda, ogień czy wszelkiego rodzaju efekty specjalne prezentują się dziś raczej mało atrakcyjnie. Z drugiej strony, klimat rozgrywki wciąż trzyma się nieźle – głównie dzięki monumentalnej, poruszającej muzyce.

Raczej nie ma co liczyć, że LEGENDS OF ARANNA przysporzy serii nowych wielbicieli. Ale też i nie z myślą o nich została stworzona rzeczona gra. **Fani oryginalnego DUNGEON SIEGE raczej nie powinni poczuć się zawiedzeni – mogą przeżyć nowe przygody w świecie, którego wady i zalety znają już na wylot.**

Jedno jest pewne. Czas spędzony w plenerach i podziemiach LEGENDS OF ARANNA pomoże przetrwać trudne chwile oczekiwania na DUNGEON SIEGE 2. A Chris Taylor nie należy przecież do ludzi, którzy zwykli spieszyć się przy pracy.

Dungeon Siege 2

Zgodnie z informacjami podanymi na stronie firmy Microsoft, jeszcze w czasie wakacji tego roku ukaże się oficjalny sequel gry, której rozszerzenie dziś opisujemy. Chris Taylor i spółka zadbali o to, aby nowy DUNGEON SIEGE przykuł do komputera przynajmniej na tyle godzin co ostatnim razem. Poprawiona, szczegółowa grafika to oczywistość. Trwają także prace nad ulepszoną Sztuczną Inteligencją przeciwników. Poza tym ludzie z Gas Powered Games przygotowują nowe systemy kreacji bohatera, zarządzenia zasobami drużyny, a także sterowania kilkoma (!) typami nowych zwierząt jucznych.



Współpraca to podstawa. Dzięki niej nawet początkujący bohaterowie mają szansę na przetrwanie!

Nasza szkapa

W LEGENDS OF ARANNA pojawiło się nowe zwierzątko juczne, czyli Tragg. Cóż jest w nim tak szczególnego? Po pierwsze, w przeciwieństwie do doskonale znanych osiołków Traggi potrafią wcale nieźle walczyć z wrażymi monstrami. Po drugie, są to wyjątkowo szkaradne twory natury. Musieliśmy je zaprezentować! :)



Częściej aniżeli w oryginalnej kampanii będziesz walczył z różnego rodzaju bossami, sub-bossami i over-bossami. Czyli bossami wszystkich bossów :)

Dungeon Siege: Legends of Aranna — 4

Action RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 333 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 14.99$
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Mad Doc / Microsoft**
- http://www.microsoft.com/games/

+ Dodatkowe kilkadziesiąt godzin zabawy z grą, którą już znasz

– Półtora roku to sporo czasu i DS prezentuje się czasami nieświeżo

Grafika 3+ | Dźwięk 5- | Frajda 4+

Nowa odsłona, ale trochę już zleżała. Jest nadzieje, że sequel okaże się czymś bardziej na miarę naszych czasów

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Bóg stworzył sąsiada, by było kogo łomotać. W końcu nie można lać siostry całe życie...

NEIGHBOURS FROM HELL 2 ON VACATION

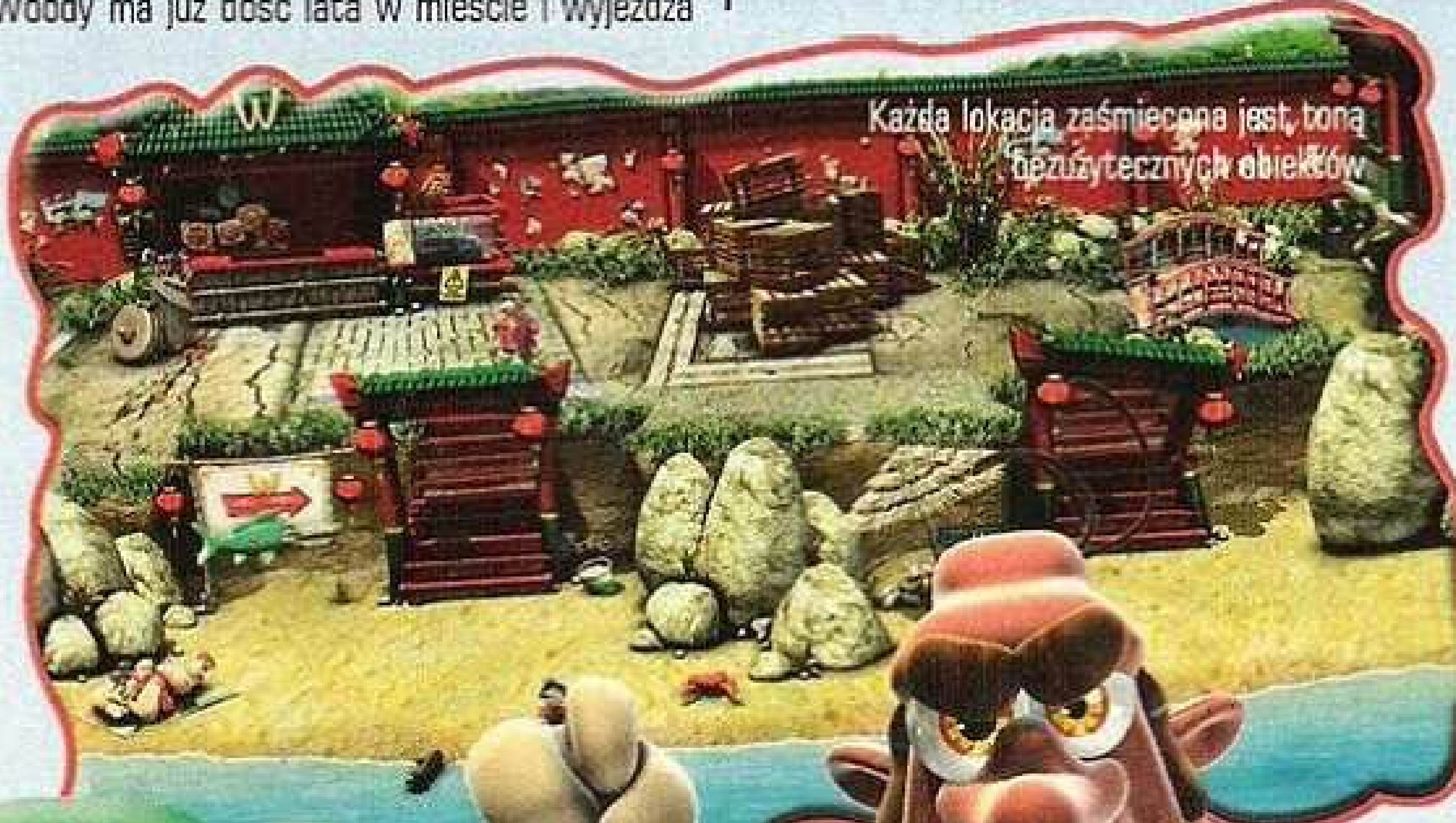
Ponoć kto pod kim dołki kopie, sam w nie wpada. Na szczęście w przypadku niekonwencjonalnej przygodówki SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM ta stara zasada zupełnie się nie sprawdza. Woody demoluje swego sąsiada psychicznie i fizycznie, gnębi też jego psa. Co dostaje w zamian? Sympatię widzów i dozgonną miłość graczy!

Pierwsza część gry zaskoczyła oryginalnym pomysłem. **Gracz kierował plastelinowym ludkiem o bardzo wyłupiastych oczach i dokuczał mieszkającemu tuż obok grubasowi.** Podkładał pinezki na jego ulubionym krześle, ładował do wanny płyn na porost włosów, a także wywoływał zwarcie w instalacji elektrycznej. Porażony wściekłością sąsiad robił się czerwony niczym poseł L., co wywoływało szeroki uśmiech na twarzy gracza. Nad całym show czuwał zaś reżyser, umiejętnie filmujący akcję i nagradzający bohatera za każde widowiskowe świństwo.

Część druga gry jest niestety wtórna niczym butelka zwrotna. Na szczęście powtarza sprawdzone schematy w inteligentny i nieodparcie zabawny sposób. Wszystko zaczyna się na początku lipca, w gorący i upalny dzień. Woody ma już dość lata w mieście i wyjeżdża na wakacje do ciepłych krajów. Już na statku odkrywa, że otyły sąsiad również znajduje się na pokładzie. Wraz z nim płynie raszpla Olga, kobieta potwornie gruba, o piersiach wielkości przejrzałych melonów i tyłku niewiele mniejszym od dobrze wyrośniętej dyni. Ujawniają się też Junior (synalek sąsiada, choleryk i histeryk), wściekła gorilla Mamusia oraz rodzinny piesek wraz z ekipą pcheł. Z udanych wakacji nici...

Plaża w dżungli, piaseczek koloru złotego...

Gracz – podobnie jak i rok temu – obserwuje Woody'ego z boku, niczym w klasycznych platformówkach. **Porusza nim za pomocą myszki, w ten sam sposób przewija ekran i używa wybranych z kieszeni przedmiotów.** Bez najmniejszych problemów przeszukuje okolicę i wynajduje różne dziwaczne urządzenia, począwszy od zwykłych szczypiec, przez piłę czy kotwicę, na urżniętej płetwie rekina skończywszy (urżniętej w sensie dosłownym, a nie przenośnym). Jednocześnie Woody obserwuje codzienne nawyki sąsiada i jego piekielnej rodzinki. Stara się wypatrzyć jego słabsze punkty i wymyślić jakiś okrutny żart. Nie musi się spieszyć. Zniknął bowiem licznik czasu, który w części pierwszej tak bardzo uprzykrzał zabawę!



Każda lokacja zaśmiecona jest toną bezużytecznych obiektów

Pierwsze figle nie są skomplikowane. Wystarczy bowiem wrzucić mydło do kałuży, by grubas przechodząc poślizgnął się na nim i przygrzmocił tyłkiem o ziemię. Z czasem żarty robią się boleśniejsze, a jednocześnie dużo bardziej złożone. Już nie wystarczy pacnąć jeden przedmiot w odpowiednie miejsce – trzeba ułożyć ich kilka sztuk. Podcięcie drewnianego mostu tak, by sąsiad wylądował na gnieździe os i zarwał w głowę wiadrem pełnym smoły, to tylko mały przedsmak okrucieństw, jakie Woody ma w zapasie. Gracz może bowiem uszkodzić inną pojawiającą się w grze postać i winę za swój występek umiejętnie zrzucić na grubasa. Zabawa jest więc przednia. **Szkoda tylko, że dzięki drobnym podpowiedziom pojawiającym się w najtrudniejszych momentach SĄSIEDZI 2 nie sprawiają większych kłopotów.** Grę można ukończyć w dwa wieczory.

Grafika właściwie nie zmieniła się od czasów części pierwszej. Plastelinowe z wyglądu postacie wciąż bawią korpulentnymi kształtami, piwnymi brzuchami i łysiejącymi czaszkami. Wyłupiaste oczy, na maksa niemodne majciochy i pokraczny chód sąsiada wywołają uśmiech na twarzy nawet największego ponuraka. Same lokacje są dość ładne, chociaż trochę za dużo w nich przedmiotów. Niemalże każdy metr kwadratowy powierzchni zawalono skrzynkami, krzaczkami, kamieniami i innymi ozdóbkami, przez co niekiedy grafika staje się nieczytelna. **Z kolei dźwiękowcom za wpadające w ucho melodie oraz dobrze dobrane odgłosy należy się szacuneczek.**



W Polsce gra ukaże się w wakacje. CD Projekt obiecał spolszczyć program, a także dorzucić do pudełka wciąż niewydaną część pierwszą. Pamiętaj jednak, by numerów z tej przygodówki nie powtarzać w rodzinnym bloku czy na plaży w Juracie. Statystyczny polski sąsiad za numer z mydłem wepchnie ci zęby przez tyłek do gardła bądź pomasuje plecy grubym kijem! Niestety buractwo ma dość osobliwe poczucie humoru i nie zna się na żartach...

A je to!

Pat i Mat, bohaterowie popularnej czeskiej kreskówki „Sąsiedzi", trzymali sztamę. Nie podkładali sobie świń, nie bili się przy każdej okazji i nie darli kotów co rano (zarówno w znaczeniu dosłownym, jak i przenośnym). A jednak każde ich spotkanie kończyło się totalną demolką... Kukiełkowy serial z lat 80. bardzo szybko uzyskał status kultowego. Święcił triumfy nie tylko w macierzystej Czechosłowacji, ale i w Polsce, Niemczech, Wielkiej Brytanii, a nawet w Stanach Zjednoczonych. Niedawno nakręcono więc zupełnie nowe odcinki serii. Więcej informacji o nich znajdziesz pod adresem www.patmat.cz!



tekst: Michał „Mazoot" Zacharzewski

Neighbours from Hell 2 — 4–

Logiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 233 MHz, 128 MB RAM, 310 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **JoWood / CD Projekt**
- www.neighbours-from-hell.com

\+ Zwariowany humor oraz porcja niepokornego myślenia...

– Gra jest krótka, a sąsiadkę gra pasztet z bobra w melonach

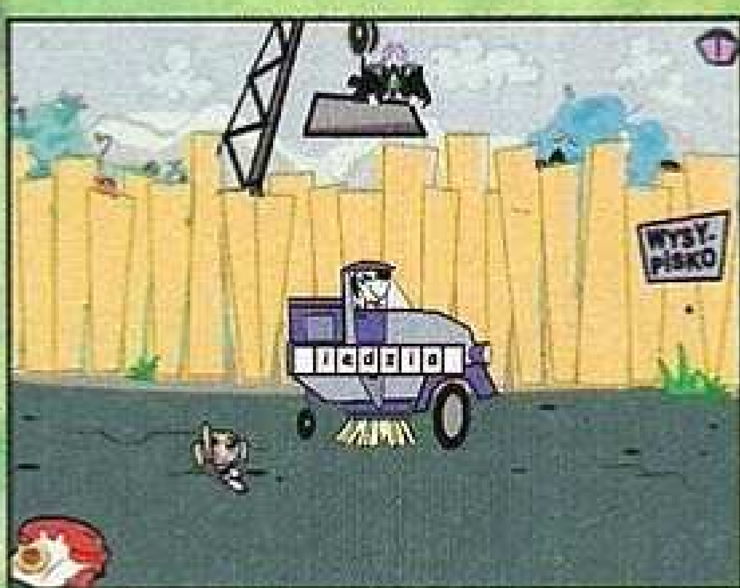
Grafika 4– | Dźwięk 4+ | Frajda 4

Gracz za pomocą wstrętnych psikusów niszczy wakacje swojego sąsiada. **Okrutne, ale jakże śmieszne!**

ATOMÓWKI – THE POWERPUFF GIRLS



Bardzo sympatyczna gra dla dzieci i tylko dla dzieci, bo nadmiar wątków edukacyjnych skutecznie zniechęci ciutkę starszych osobników. ATAK KLONÓW STRASZLIWEGO MOJO JOJO opowiada o ataku klonów straszliwego Mojo Jojo, uszatego szympansa o fizjonomii żywcem wyrwanej z komiksów Papcia Chmiela. Podobne skojarzenia budzi też doradca głównych bohaterek, profesor Atomus.



Sam program edukuje dość ostro, trzymając poziom wczesnej szkoły podstawowej. Umożliwia wybór jednego z pięciu stopni trudności oraz powtórzenia wiadomości z matematyki i języka polskiego. W grze pojawiają się proste działania (dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie) oraz figury geometryczne, a także ćwiczenia z rozumienia ze słuchu i wykonywania poleceń. Brzmi to poważnie, ale zabawa jest zjedliwa.



Szkoda tylko wysokiej ceny. W epoce szalejącego bezrobocia i dzieci spożywających tylko jeden posiłek dziennie żądanie siedmiu dych za niezbyt rozbudowany program troszkę smuci. Cóż, komputer to jednak elitarna zabawka.

- Procesor 166 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 69.90 zł; Dystr. CD Projekt

4-

STRUŚ Szybki Lopez

Struchuś zwany z angielska ostrygą i z polska Szybkim Lopezem pojawił się na Zachodzie pod koniec ubiegłego roku. Na jednej z płyt CLICKA! znalazło się nawet demo jego ukochanej gry (zatytułowanej OSTRICH RUNNER). Nastał wreszcie czas, by przyjrzeć się pełnej wersji programu.

Planeta długonożnych, długoszyjnych struchusiów przeżywa ostatnio trudne chwile. Zły naukałowiec chciał przerobić te zwierzaki na ultranowoczesną broń bojową i porwał ich wszystkie jaja. Na szczęście złodziej pokpił sprawę i zgubił „towar". Ptaki starają się go odzyskać, biorąc udział w niesamowitych wyścigach. Gnają na złamanie karku po 8 zróżnicowanych trasach i 4 ukrytych poziomach, zbierają jajca, skaczą nad kłodami drewna i unikają otwierających się bram, huśtających się wiaderek i innych naturalnych przeszkód.

Zaletą gry jest specyficzna, dziecinna grafika, wykorzystująca technologię cell-shading. Wadą niedobór prawdziwych emocji oraz trudna do wyczucia fizyka przedstawionego świata. Dzieciakom strusie powinny się jednak spodobać. Za tę cenę warto!





- Procesor 800 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. Topware

3+

tekst: Michał „Van HellSieg" Zacharzewski

OFFROAD 4X4



Gra samochodowa rodem ze Zjednoczonych Emiratów Arabskich. To cywilizowany i niezwykle malowniczy kraj, lecz w grze wygląda dziwacznie. Niemalże każda spośród 10 tras wiedzie przez pagórkowate, pustynne bezdroża, porośnięte rachitycznymi palemkami, zawalone jakimiś rupieciami i porozstawianymi po kątach kanistrami z benzyną. Po drogach zasuwają autobusy i wielbłądy, a na poboczach roi się od zużytych opon. Pędzący od checkpointu do checkpointu kierowcy mijają stare forty, zniszczone chaty czy zdezelowane bramy...

Otoczenie jest monotonne, a trasy – choć długie – nie robią wrażenia. Wyprana z barw paleta kolorów oraz niewielka ilość spektakularnych widoczków zniechęca do zabawy. Nieco lepiej prezentują się same samochody. Dość naturalnie reagują na wszelkie nierówności. Wyraźnie widać, że siedzący w nich kierowcy zmieniają biegi i kręcą kierownicą. Szkoda, że przyzwoitą fizykę niszczą kolizje. Zniszczeń w WADI BASHER nie ma, zaś wrąbanie w wielbłąda sprawia, że zwierzę rozpływa się w powietrzu bądź leci kilkanaście metrów w dal, by potem ruszyć dalej. Programowi brakuje też dynamiki, wyścig toczy się z prędkością muchy babrającej się w smole.

Całkiem przyzwoitym żartem jest ostatnia z tras, osadzona w zimowej scenerii i okraszona jedną z kolęd. Widok wielbłąda w ciepłej czapeczce ślizgającego się na ścieżce budzi uśmiech. Ocenę 3+ program otrzymuje więc za niską cenę oraz kraj pochodzenia.

- Procesor 800 MHz, 256 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

3+

ANEMONE



Koty zwykły być przez producentów gier komputerowych olewane, wyśmiewane, względnie sprowadzane do roli czworonożnych wycirków do fajki. Nic dziwnego, że od czasów słynnego ALLEY CAT nie ukazała się ani jedna zręcznościówka, w której owe sympatyczne futrzaki odegrałyby należną im rolę. ANEMONE niby ten stan rzeczy zmienia, ale jednak nie do końca. To na pewno nie jest program, na który gracze czekali latami.

Fakty są następujące. Era klasycznych platformówek skończyła się wraz z premierą SUPER MARIO 64 w 1995 roku. Blisko dziesięć lat później Japiszony stworzyli grę ANEMONE, która próbuje przywrócić dwóm wymiarom dawną świetność. Tytułowy kociak zwiedza kolejne światy, strzela kulkami do rozmaitego sprzętu (roboty, mechaniczne myszy, latające metalowe robaki), skacze po podestach i zbiera bonusy. W wędrówce towarzyszy mu prosta, lecz skoczna melodyjka i dużo brzęków, pisków i plumknięć tworzących niezbyt czytelne tło dźwiękowe.

Gra na pewno znajdzie swoich miłośników, choć wyłącznie wśród najmłodszych graczy, którzy nie gonią za pięknem i szybką akcją. Brakuje jej bowiem fajerwerków, jakże charakterystycznych dziś minigierek, a także widowiskowych efektów specjalnych. W dodatku ANEMONE potrafi sprawić kłopoty także i takiemu staremu koniowi jak ja. No ale cóż... Cena wynosi dziesięć złotych. To mówi samo za siebie.



- Procesor 466 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. PLAY

3-

Fotografia jest wszędzie!

Poszukaj w Sieci...

Darmowe edytory HTML:
- WebSite Pro
http://website.e-clipse.org
- EzHTML
http://ezhtml.bydnet.com.pl
- EdHTML
http://bs.binboy.org
- Zajączek
http://amigo.pop.pl/



Internetowe galerie:
http://www.plfoto.com/
http://foto.reporter.pl/



http://fototok.art.pl/
http://www.fotografia-przyrodnicza.art.pl/galeria.php



Internetowe kursy HTML-a:
http://www.signs.pl/html/
http://web.reporter.pl/html/
http://webmaster.helion.pl/kurshtml/
http://www.kurshtml.website.pl/



Ludzi zawsze fascynowała możliwość utrwalania rzeczywistości. Malarze, rzeźbiarze i inni artyści dochodzili w tej dziedzinie do perfekcji. Dzisiaj, mając aparat, możesz bez trudu uwieczniać otaczający cię świat

Ostatnie lata przyniosły niezwykłe zainteresowanie fotografią. Dzięki technologiom cyfrowym zdjęcia zaczęli robić wszyscy i przy każdej okazji. Badania pokazują, że w ciągu godziny na całym świecie powstaje około 30 milionów fotografii. Co robić z tym bezmiarem cyfrowych obrazów? Z tego artykułu dowiesz się, jak zorganizować i zagospodarować własną wirtualną galerię.

Porządek przede wszystkim

Zanim zaczniesz cokolwiek robić ze swoimi zdjęciami, uporządkuj dysk i poukładaj fotki w galerie. Producenci oprogramowania już dawno odkryli zainteresowanie tym tematem, więc nie musisz samodzielnie katalogować swoich zdjęć ani układać ich w wirtualne albumy. Pomoże ci w tym program PhotoGift (http://www.serene-soft.com/photogift/). Instalacja aplikacji jest bardzo prosta. Specjalny kreator przeprowadzi cię przez cały proces w mgnieniu oka.

Program ma atrakcyjny interfejs. Przeglądanie fotografii z jego pomocą to prawdziwa przyjemność. Ale po kolei... Najpierw zabierzemy się za stworzenie nowej galerii. W tym celu najłatwiej użyć kreatora. Po lewej stronie znajdziesz ikonkę New Album. Po kliknięciu na nią program poprosi cię o podanie nazwy albumu. Następnie musisz ustalić rozdzielczość trybu pełnoekranowego, czyli określić, w jakiej rozdzielczości mają być wyświetlane twoje fotografie po przełączeniu na tryb pokazu slajdów. Uwaga! Najlepiej wybrać taką rozdzielczość, jaką masz domyślnie ustawioną na monitorze. Kolejny etap to dodawanie zdjęć do galerii. Po kliknięciu na ikonkę z aparatem po prawej stronie będziesz miał możliwość dodawania do galerii konkretnych plików, całych katalogów, a nawet zdjęć bezpośrednio z aparatu cyfrowego lub skanera. Teraz możesz już zacząć pokaz. Możesz też zajrzeć do bardziej zaawansowanych ustawień programu i dodać do pokazu specjalne efekty dźwiękowe, zmienić tło lub wybrać jeden z efektów przejścia pomiędzy fotografiami. Ciekawą opcją jest możliwość eksportu galerii do samoinstalującego się pliku. Dzięki temu przygotujesz pokaz i prześlesz go komuś e-mailem. Oglądanie tak przygotowanych fotografii może być równe przyjemne jak oglądanie papierowych odbitek.

Pokaż się światu

Kolejny sposób na oryginalny album ze zdjęciami to napisanie własnej strony WWW. Główna zaleta tej opcji polega na tym, że nie musisz wysyłać wszystkim potencjalnym odbiorcom materiałów, którymi chcesz się pochwalić. To odbiorca sam decyduje, czy chce oglądać to, co masz mu do zaoferowania.

Zanim zabierzesz się do pracy nad własną stroną, warto poznać chociaż elementarne zasady HTML'a, czyli specjalnego języka, używanego do projektowania stron w Internecie (w ramce umieściliśmy adresy internetowych kursów). Następnie musisz taką stronę dokładnie zaplanować, no i w końcu wykonać. Nauczenie się podstaw webmasteringu (tworzenia stron WWW) nie powinno zająć ci więcej niż kilka godzin. Po takim czasie każdy będzie w stanie zrobić własną prostą witrynę. W pracy nad stroną bardzo pomocne mogą być przeróżne programy, jakich mnóstwo jest w Sieci. Listę darmowych edytorów HTML znajdziesz w ramce.



http://www.mopman.org – strona pierwszego polskiego moblogga. Autor strony nie musi mieć dostępu do Internetu, aby dodawać nowe wpisy, pliki dźwiękowe, a nawet zdjęcia. Wystarczy zwykły telefon komórkowy



Robert Leszczyński – jeden z najpopularniejszych polskich DJ'ów. Juror popularnego programu „Idol" oraz pierwszy polski moblogger

Przy pracy nad stroną przydadzą się również programy do generowania internetowych galerii. Jedną z takich aplikacji jest Extreme Thumbnail Generator (http://www.exisoftware.com/). Program jest niewielki i łatwy w obsłudze. Po pomyślnej instalacji możesz od razu przystąpić do tworzenia nowej galerii. Pierwszym krokiem jest dodanie plików, które chcesz umieścić w Internecie (zakładka Images). Po dodaniu zdjęć możesz dokonać na nich prostych operacji graficznych i dołożyć specjalne efekty. Nie są to możliwości Photoshopa, ale do elementarnej edycji w zupełności wystarczą. Następnie spośród kilkunastu schematów wybierasz sposób prezentacji plików na stronie (zakładka Gallery). Kolejny krok to określenie wielkości miniaturek, rozmiaru i koloru ramek oraz podpisów (zakładka Options). Teraz wystarczy jeszcze wejść do zakładki Generate i stworzyć galerię. Za pomocą takiego programu jak Extreme Thumbnail Generator cały proces tworzenia wirtualnej galerii nie powinien zająć więcej niż kilka minut. Teraz możesz skopiować galerię bezpośrednio na serwer lub wkleić ją na własną witrynę WWW.

Najłatwiej stronę przesłać na serwer za pomocą jednego z programów do FTP. Możesz

tekst: Alexander Winciorek

KROK PO KROKU: JAK UMIEŚCIĆ ZDJĘCIA W INTERNETOWEJ GALERII



Pierwszy krok to wybór zdjęć, które chcesz umieścić w galerii



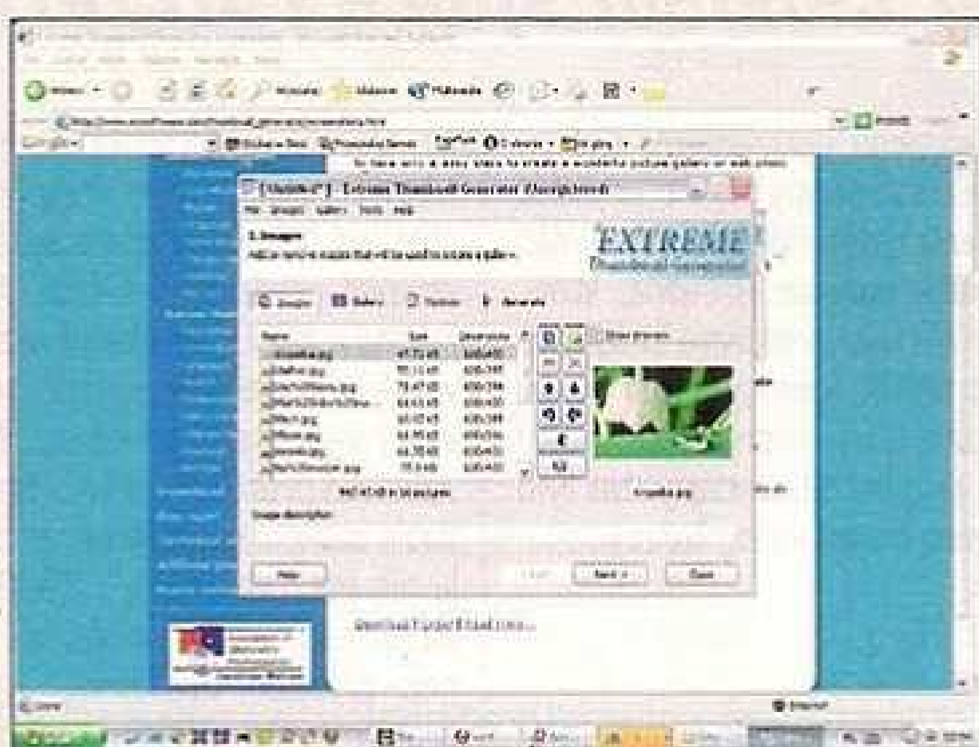
Nie lekceważ tytułu! Dobry tytuł pozwoli ci szybko odnaleźć właściwe zdjęcia



W każdej chwili możesz zmodyfikować swoją galerię. Dodawanie i podmiana plików są bardzo łatwe



Nowe zdjęcia możesz dodawać bezpośrednio ze skanera lub aparatu cyfrowego



Extreme Thumbnail Generator to doskonałe narzędzie do przygotowania internetowej galerii



Wybierz schemat galerii. W takiej formie twoje zdjęcia będą prezentowane na witrynie internetowej

skorzystać na przykład z CuteFtp (http://www.cuteftp.com). Kiedy strona będzie już gotowa, możesz wszystkim dookoła chwalić się swoimi dokonaniami. Nie zapomnij umieścić na stronie swojego adresu e-mailowego. Dzięki temu będziesz mógł korespondować z internautami, którzy odwiedzili twój kawałek Sieci.

Własna galeria

Jeśli jesteś dobrym fotografem i uważasz, że twoje zdjęcia zasługują na uwagę, być może powinieneś umieścić je w jednej z internetowych galerii. Wirtualna galeria to miejsce, gdzie możesz poglądać zdjęcia, pochwalić się własną twórczością, oceniać oraz komentować prace innych użytkowników. Większość galerii funkcjonuje na zasadzie prywatnych wystaw zdjęć danych autorów. Niektóre galerie posiadają również katalogi tematyczne. Zanim zaczniesz wysyłać zdjęcia, musisz się zarejestrować i zapoznać z regulaminem danej galerii. W większości przypadków najważniejszymi punktami regulaminu są obostrzenia dotyczące praw autorskich i treści zdjęć. W galeriach można zamieszczać jedynie zdjęcia własnego autorstwa, nie można dodawać zdjęć pornograficznych i przedstawiających drastyczne sceny. Inne ograniczenia dotyczą etykiety. Zanim zaczniesz wypowiadać się na temat prac innych użytkowników, zastanów się, co chcesz powiedzieć i czy przypadkiem swoimi komentarzami kogoś nie obrażasz. Szanuj siebie i innych użytkowników. W dobrym tonie jest przeprowadzać również wstępną selekcję własnych zdjęć i nie wysyłać wszystkiego, na co uda ci się skierować obiektyw.

Nie wszystkie galerie przyjmują dowolne zdjęcia. W niektórych, na przykład w prezentującej zdjęcia przyrodnicze witrynie mieszczącej się pod adresem http://www.fotografia-przyrodnicza.art.pl/galeria.php, fotografie, zanim znajdą się w galerii, muszą przeleżeć swoje w poczekalni i uzyskać aprobatę pozostałych członków.

Co i rusz na niektórych galeriach ogłaszane są konkursy na najlepszą fotografię. Jeśli robisz dobre zdjęcia, być może tobie przypadnie główna nagroda. Warto spróbować i wysłać nie tylko zdjęcia wakacyjne. Listę niektórych galerii znajdziesz w ramce.

A może moblogging?

Inną ciekawą formą publikacji własnej twórczości fotograficznej jest nowa generacja blogów – moblogi. O blogach pisywaliśmy już na łamach CLICKA!, ale warto przypomnieć, że nazwa blog pochodzi od angielskiego złożenia „weblog", czyli dziennik sieciowy. Bloga może prowadzić każdy użytkownik Internetu (tak jak każdy może do zapisków zajrzeć). Na Zachodzie coraz bardziej popularne staje się nowe zjawisko – moblogging – czyli uzupełnianie blogu za pomocą telefonu komórkowego. Dzięki nowym technologiom dziennik sieciowy żyje i jest najbardziej aktualną kroniką wydarzeń – nowe wiadomości można umieszczać w Internecie w każdej chwili (nie potrzebny jest komputer) i przesyłać nie tylko tekst, ale także fotografie i dźwięki.

W Polsce prekursorem mobloggingu (ang. mobile blogging) jest znany DJ Robert Leszczyński (jeden z jurorów popularnego programu „Idol"). Jego strona http://www.mopan.org to pierwszy w Polsce moblogg. Jeśli chcesz stworzyć własnego mobilnego bloga, koniecznie zajrzyj na stronę http://www.moblogging.org. Tam znajdziesz obszerne materiały na temat tego zjawiska. Mobloggów jest jeszcze bardzo mało, więc być może będzie to twoja szansa na stworzenie w Sieci czegoś wyjątkowego.

PIENIĄDZE I SŁAWA

• Gdy już nauczysz się robić doskonałe zdjęcia, pora spróbować na nich... trochę zarobić, a przynajmniej zyskać sławę i rozgłos. W Sieci istnieje kilka serwisów, które zajmują się pośrednictwem w wymianie zdjęć. Jednym z ciekawszych jest http://sxc.hu.

• Założenie konta na stock.xchng jest całkowicie darmowe. Po rejestracji dostaniesz indywidualny login oraz hasło, a także możliwość publikowania fotek w Sieci.

• Wysyłając zdjęcie na serwer możesz zdecydować, na jakich zasadach twoje prace mogą być wykorzystywane, tzn. czy pozwalasz na ich publikację bez żadnych ograniczeń, czy np. życzysz sobie jakiejś formy wynagrodzenia.





Koniec Pentium 4?

Dni Pentium 4 są już policzone! Intel właśnie wstrzymał prace nad dalszym rozwojem jego architektury. Zamiast kolejnych P4, będziemy mieć całkiem nową rodzinę procesorów....

W uproszczeniu, wydajność procesora zależy od częstotliwości jego zegara oraz od tego, ile pracy może w określonym czasie (jeden takt zegara) wykonać. Z tej zależności wynikają dwie odmienne filozofie budowania wydajnych procesorów. Pierwsza z nich zakłada maksymalne uproszczenie poszczególnych elementów procesora, tak by zdolne były one do pracy z ogromnymi zegarami. Takie układy w jednym takcie zegara wykonują stosunkowo mało pracy. Wszystko to z nadwyżką nadrabiają jednak dzięki bardzo wysokiej częstotliwości. Co więcej, mniej skomplikowany układ jest znacznie prościej programować. Łatwiej też w pełni wykorzystywać jego możliwości. Wysoko taktowany zegar ma jednak także swoje wady. Każdy z nas zapewne już nieraz miał okazję przekonać się, że choćby małe podniesienie częstotliwości zegara procesora czy też karty graficznej niechybnie prowadzi do zwiększenia jego temperatury, a w konsekwencji grozi niestabilną pracą, z częstym zawieszaniem się całego komputera włącznie....

Zegar ponad wszystko?

Procesor P4 został stworzony do pracy z ogromnymi częstotliwościami zegara – i w tym tkwi jego siła. Co więcej, im wyższe taktowanie rdzenia, tym sprawniej i wydajniej Pentium 4 pracuje. Znając tę zależność, inżynierowie Intela postanowili jeszcze bardziej uprościć architekturę P4 (dzieląc jego potok wykonawczy na jeszcze większą liczbę znacznie mniej skomplikowanych etapów – im bowiem prostsza konstrukcja, tym „wyższy" zegar). Tak „uproszczony" Prescott zdolny miał być do pracy z szybkością powyżej 4 GHz. Bezpośredni następcy Prescotta, układy Tejas i jego serwerowy odpowiednik o kodowej nazwie Jayhawk, dzięki kolejnym usprawnieniom architektury miały przez kilka najbliższych lat bić kolejne rekordy wydajności. Miały, ale nie będą! Tak wychwalany przez Intela wysoki zegar procesorów P4 w końcu stał się ich przekleństwem. Nie pomogło wydłużanie potoku wykonawczego. Nie pomogło przejście na nowy, 90-nanometrowy wymiar technologiczny (im mniejszy wymiar produkcji, tym mniejszy pobór mocy i związana z tym mniejsza emisja ciepła, co z kolei umożliwia zastosowanie wyższej częstotliwości zegara). Prescott, złożony z 125 milionów tranzystorów i rozpędzony do zegara znacznie przekraczającego 3 GHz, bardzo szybko staje się prawdziwym piecykiem. Zużycie prądu i temperatura pracy układu nie przekraczała jednak rozsądnych granic. Za to wymagania Tejasa okazały się kompletnym nieporozumieniem. I tak oto firma musiała ostatecznie pożegnać się ze swoją lansowaną przez kilka ostatnich lat filozofią – zegar ponad wszystko. Tejasa nie będzie i wszystko wskazuje na to, że obecny Prescott to ostatni przedstawiciel P4 na rynku komputerów osobistych...

Intel na zakręcie

Wydajne procesory można budować tak, by w jednym takcie zegara układ wykonał maksymalnie dużo pracy. By to osiągnąć, jednostki wykonawcze takiego procesora muszą być jednak bardziej skomplikowane, a potok wykonawczy możliwie najkrótszy (im bowiem krótszy potok, tym mniejsza strata czasu w sytuacji, gdy procesor się pomyli i trzeba wszystkie obliczenia zacząć od nowa). W efekcie, choć procesor nie będzie w stanie pracować z ogromnym zegarem, jego wydajność nie ustąpi układom rozpędzonym do niebotycznych wręcz częstotliwości. Taką właśnie, całkowicie odmienną od Intela filozofię wyznaje firma AMD, czego najlepszym przykładem jest Athlon 64. Procesor

Radeon X800 bez rewelacji?

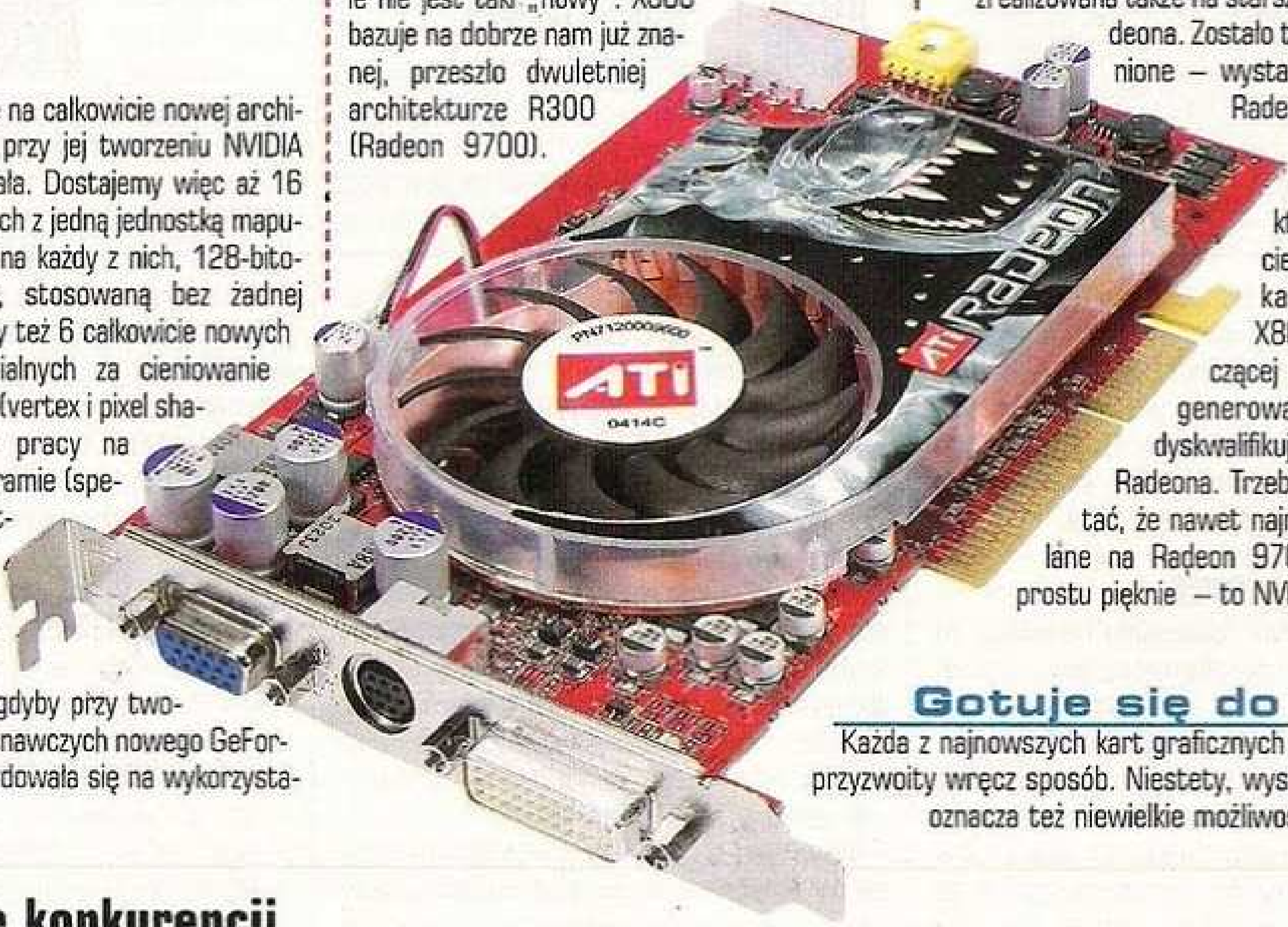
ATI w końcu zaprezentowała nową rodzinę układów spod znaku X800. Miała być kolejna wielka rewolucja, jest całkiem spore rozczarowanie

Gdy miesiąc temu opisywaliśmy GeForce'a 6800, staraliśmy się nie popadać w zbytni entuzjazm. Tylko dni dzieliły nas od premiery nowego Radeona, który według zapowiedzi ATI miał dosłownie zmiażdżyć najnowszy produkt NVIDII. Rzeczywistość okazała się jednak znacznie mniej interesująca. Nowy Radeon, owszem, jest bardzo wydajny. Na tym jednak lista jego zalet właściwie się kończy...

Technika

GeForce 6800 bazuje na całkowicie nowej architekturze. Co więcej, przy jej tworzeniu NVIDIA naprawdę się postarała. Dostajemy więc aż 16 potoków wykonawczych z jedną jednostką mapującą tekstury (TMU) na każdy z nich, 128-bitową precyzję koloru, stosowaną bez żadnej straty wydajności, czy też 6 całkowicie nowych jednostek odpowiedzialnych za cieniowanie wierzchołków i pikseli (vertex i pixel shaders), zdolnych do pracy na dowolnie długim programie (specyfikacja 3.0). Wszystko to powstało dzięki wykorzystaniu 222 milionów tranzystorów. Byłoby ich jednak znacznie więcej, gdyby przy tworzeniu jednostek wykonawczych nowego GeForce'a NVIDIA nie zdecydowała się na wykorzystanie skomplikowanych bibliotek graficznych CellMath Graphics Library firmy Arithmatica. To właśnie one umożliwiły zaoszczędzenie nawet do 20 procent powierzchni układu. ATI przy tworzeniu Radeona X800 nie zdecydowała się na zastosowanie tak skomplikowanych rozwiązań. Zamiast tego, największy konkurent NVIDII zafundował nam kilka prostych trików... Na początku musimy sobie bowiem uświadomić, że nowy Radeon wcale nie jest taki „nowy". X800 bazuje na dobrze nam już znanej, przeszło dwuletniej architekturze R300 (Radeon 9700).

Co więcej, w Radeonie X800 „nowości" można policzyć na palcach jednej ręki. Bo choć jego architektura składa się, w zależności od wersji, z 12 czy nawet 16 potoków wykonawczych, tak naprawdę niczym nie różnią się one od tych znanych z Radeona 9700. Dalej mają więc po jednej jednostce TMU na potok. Także zwielokrotnione (jest ich teraz 6) jednostki cieniowania pikseli i wierzchołków mają ponad dwuletni rodowód (są one jednak nieznacznie usprawnione), przez co próżno w nich szukać wsparcia dla specyfikacji 3.0. (shadery te spełniają jedynie wymogi stawiane wersji 2.0+). Nawet całkowicie nowa technologia kompresji map nieruchomych 3Dc (w dużym skrócie, tekstury spakowane metodą 3Dc cechują się znacznie lepszą jakością, niż kompresowane tradycyjnym algorytmem DXTC, udostępnionym z poziomu DirectX) może być zrealizowana także na starszych wersjach Radeona. Zostało to szybko udowodnione – wystarczyło odpalić na Radeonie 9700 demo RUBY: THE DOUBLECROSS, które miało przecież pokazywać unikalne możliwości X800... Brak znaczącej poprawy jakości generowanej grafiki nie dyskwalifikuje jednak nowego Radeona. Trzeba bowiem pamiętać, że nawet najnowsze gry odpalane na Radeonie 9700 wyglądają po prostu pięknie – to NVIDIA miała na tym



Gotuje się do pracy?
Każda z najnowszych kart graficznych grzeje się w nieprzyzwoity wręcz sposób. Niestety, wysoka temperatura oznacza też niewielkie możliwości overclockingu

X800 na tle konkurencji

Model	GeForce FX5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	GeForce 6800	GeForce Ultra	GeForce 6800 6800 GT
Liczba potoków renderujących x jednostki teksturujące	4x2	8x1	16x1	12x1	16x1	16x1	12x1
Wersja jednostek PixelShader i VertexShader	2.0+	2.0	2.0+	2.0+	3.0	3.0	3.0
Liczba jednostek VertexShader	4	2	6	6	6	6	6
Liczba tranzystorów (w milionach)	125	110	160	160	222	?	?
Taktowanie rdzenia (MHz)	475	412	520	475	400	350	325
Taktowanie pamięci (MHz)	950	730	1120	900	1100	1000	700
Cena (w euro)	299	299	499	399	499	399	299

Wydajność

Benchmark	GeForce FX5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 Ultra Extreme
3DMark03 (1024*768, 32bit)	6840	6603	11789	9670	11769	12596
3DMark03 (1600*1200, 32bit)	3782	3790	7573	5936	7624	8217
3DMark 2001 (1600*1200, 32bit)	13264	13894	17899	16608	17220	17594
Far Cry ver. 1.1 (1024*768, 32bit)	65,3	73,3	77,9	77,8	81,6	82,4
Far Cry ver. 1.1 (1600*1200, 32bit)	32,1	37,5	71,9	57,7	62,2	67,3
Far Cry ver. 1.1 (1600*1200, 32bit + AA 4x + AF 8x)	20,9	19,9	45,4	34,5	43,8	48,4
Quake III Arena (1600*1200, 32bit)	265,0	215,3	352,4	308,8	374,5	381,1
Tomb Raider: Angel of... (1024*768, 32bit)	44,8	67,0	136,5	95,2	133,2	123,4
Tomb Raider: Angel of... (1600*1200, 32bit)	21,0	31,2	63,1	46,1	56,3	61,6
Unreal Tournament 2003 demo: flyby-antalus (1600*1200, 32bit)	118,7	114,8	192,0	167,7	183,1	185,0
Unreal Tournament 2003 demo: flyby-antalus (1600*1200, 32bit + AA 4x + AF 8x)	64,6	67,3	139,2	121,8	110,6	119,7

polu sporo do nadrobienia! Zostawmy jednak technikę oraz jakość grafiki i zajmijmy się wydajnością. Tu bowiem miała tkwić prawdziwa moc nowego Radeona....

Demon wydajności?

Nowy, a w zasadzie stary Radeon ze zwielokrotnionymi jednostkami wykonawczymi składa się z ledwie 160 milionów tranzystorów. Ledwie, bowiem posiadający tyle samo jednostek wykonawczych nowy GeForce ma tych tranzystorów ponad 60 milionów więcej. Mniejsza złożoność przy wykorzystaniu tego samego wymiaru produkcji (0.13 mikrona) powinna więc zaowocować możliwością pracy ze znacznie wyższym zegarem. I rzeczywiście, nowy Radeon w swojej najsilniejszej wersji (16-potokowy X800XT) pracuje z zegarem o 120 MHz wyższym niż GeForce 6800 Ultra. W połączeniu z generowaniem grafiki o mniejszej precyzji (96 bitów, a nie 128 jak w przypadku NVIDII) powinno to pozwolić Radeonowi X800 bez wysiłku pokonać nowego GeForce'a. Testy pokazują jednak, że przewaga układów ATI jest znacznie mniejsza, niż można przypuszczać. Co więcej, zdarza się, że nowy Radeon przegrywa nawet z GeForce'em 6800. Generalnie jednak Radeon X800 okazuje się wydajniejszy wszędzie tam, gdzie liczy się wydajność jednostek vertex i pixel shaders w wersji 2.0, oraz wtedy, kiedy korzystamy z pełnoekranowego Anty-Aliasingu (wygładzanie krawędzi) czy też filtrowania anisotropowego (zaawansowany model filtrowania tekstur). Nowe układy NVIDII sprawdzają się lepiej w tych grach, w których liczy się wysoki fillrate (szybkość wypełniania pikseli) oraz wydajne teksturowanie. W przyszłości jednak, gdy pojawią się tytuły intensywnie wykorzystujące dynamiczne cieniowanie (np. DOOM 3, UNREAL 3 czy też THIEF 3) i oczywiście gry napisane pod nowe biblioteki shaderów w wersji 3.0, GeForce 6800 uzyska zdecydowaną przewagę. I to nie tylko, jeśli chodzi o liczbę generowanych na sekundę klatek, ale także pod względem jakości wyświetlanej grafiki (bardziej zaawansowane shadery i wyższa, bo aż 128 bitowa precyzja obliczeń). Do tego jednak czasu ATI zdąży już zapewne skończyć prace nad kolejnym, całkowicie nowym układem o kodowej nazwie R500. Swoją drogą, to on właśnie może okazać się niedoścignionym wzorem nawet dla kolejnej generacji GeForce 6800...

Ufff... Jak gorąco!

Jeszcze przed premierą najnowszych kości graficznych ATI i NVIDII powszechnie sądzono, że to nowy GeForce będzie się silniej nagrzewał. W rzeczywistości jednak to wcale nie ogromny NV40, ale znacznie mniejszy Radeon X800 wydzela znacznie więcej ciepła. Co więcej, karty z nowym układem ATI standardowo nie posiadają radiatorów na pamięciach, przez co ich dotknięcie podczas pracy raczej nie wchodzi w grę. No, chyba że mamy znajomego spawacza, który pożyczy nam swoje rękawice... Wysoka temperatura pracy X800 w prosty sposób przekłada się na ograniczone możliwości podkręcania tego układu. Ze standardowych 520 MHz zegar X800XT można przetaktować ledwie do 530 MHz, podczas gdy ponad 200 milionową Ultrę czasami daje się rozpędzić nawet do 450 MHz (ze standardowych 400). Dużą zaletą nowego Radeona miało być także znacznie mniejsze zużycie prądu. I rzeczywiście, X800 potrzebuje czasami mniej energii niż jego poprzednicy. Spokojnie zadowala się jednym złączem zasilającym, podczas gdy GeForce 6800 Ultra potrzebuje ich aż dwa. Liczne testy nowego GeForce'a pokazały jednak, że wyśrubowane wymagania NVIDII odnośnie mocy zasilacza (zalecane 480 W) okazały się sporo przesadzone. Ultrze spokojnie wystarczy markowy zasilacz o mocy 350-360 W!



Ekstremalna konkurencja

Szumne zapowiedzi nowego Radeona zrobiły wrażenie na wszystkich, także na twórcy GeForce'a. Zaniepokojona NVIDIA bardzo szybko zapowiedziała więc wprowadzenie do sprzedaży maksymalnie wyżyłowanej wersji GeForce 6800 Ultra Extreme, pracującej z zegarem aż 450 MHz. Gdy jednak wydajność Radeona X800 okazała się znacznie mniejsza niż początkowo przypuszczano, NVIDIA zdecydowała się wycofać z kosztownego projektu pod nazwą Ultra Extreme (około 600 euro za sztukę!).

Jeśli jesteśmy już przy ekstremalnej wydajności, warto sobie uświadomić, że nawet 12-potokowe wersje Radeona X800 i GeForce'a 6800 są układami bardzo, ale to bardzo wydajnym. W tyle zostawiają nawet najszybsze wersje Radeona 9800XT i GeForce'a 5950 Ultra! I to właśnie te 12-potokowe karty warto kupić. Ich wydajność jest aż nadto wystarczająca, a cena znacznie niższa niż silniejszych konkurentek. Co więcej, nowe Radeony tak naprawdę niczym się od siebie nie różnią, dzięki czemu (co prawda przy pomocy lutownicy, ale jednak) można odblokować pozostałe 4 potoki wykonawcze Radeona X800PRO, czyniąc z niego naprawdę potężną maszynkę. Niestety, ciągle nie wiadomo jeszcze, czy w przypadku kart NVIDII będziemy mogli przeprowadzić podobną operację...

Przydatne gadżety

ten posiada tylko 12 etapów w swoim potoku wykonawczym, podczas gdy Prescott ma ich aż 31. W efekcie jest on zdolny do pracy z zegarem średnio o 1 GHz niższym niż najnowszy P4. Pomimo jednak tak dużej dysproporcji w częstotliwości taktowania, Athlon 64 często okazuje się od Prescotta po prostu wydajniejszy i znacznie chłodniejszy. To bowiem właśnie wysoka temperatura pracy i ogromne zapotrzebowanie na prąd nowego P4 stało się przysłowiowym gwoździem do trumny tego układu i całej dotychczasowej filozofii Intela. Zamiast więc wysokiego zegara, Intel chce teraz – tak jak AMD – sprzedawać chłodniejsze procesory ze znacznie niższym zegarem. Nie będzie to jednak takie proste...

Przyszłość z pod znaku Conroe

Intel przymierzał się do stworzenia takiego procesora, ale nastąpić to miało dopiero na przełomie 2005/2006 roku. Wtedy dopiero premierę miał mieć układ Conroe, wyposażony w technologie takie jak współbieżna wielowątkowość czy też tajemnicza Vanderpool, odpowiedzialna za optymalne wykorzystanie kilku rdzeni jednocześnie. Układ ten miał być produkowany już w wymiarze 65-nanometrowym i miał posiadać dwa rdzenie plus aż 4 MB pamięci cache L2. Co więcej, Conroe charakteryzować się miał także 64-bitowymi rozszerzeniami EM64T (Extended Memory technology), znanymi dotychczas tylko z serwerowej wersji P4 (Xeon). Intel wszystko dobrze zaplanował: najpierw Tejas, a dopiero po nim „mobilny" Conroe. Mobilny, bowiem Conroe bazować będzie na rozwiązaniach zastosowanych w Pentium M – procesorze bijącym właśnie rekordy popularności na rynku komputerów przenośnych. Układ ten, pracując z bardzo niskim zegarem, potrafi być równie wydajny co najszybsze P4. I to wszystko przy wielokrotnie mniejszym poborze prądu i znacznie niższej temperaturze pracy! Nagłe przerwanie prac nad bezpośrednimi następcami Prescotta postawiło Intela w bardzo trudnej sytuacji. Premiera Conroe pod koniec 2005 to termin zdecydowanie odległy. Najprawdopodobniej więc Intel podejmie próbę udomowienia mobilnego Pentium znacznie szybciej. Po kasacji Tejasa firma skupiła się na jak najszybszym ukończeniu prac nad bezpośrednim następcą obecnego Pentium M, dwurdzeniowym Johan'em. Johan produkowany ma być już w nowym, 65-nanometrowym wymiarze i ma posiadać 2 MB cache L2. Co więcej, pomimo tak dużego cache i dwóch rdzeni, procesor ten pobierać będzie jedynie 40-45 W mocy, podczas gdy Prescott już dziś bez trudu przekracza 100 W. Pozostaje jednak kwestia nazewnictwa nowej rodziny procesorów Intela. Jak wytłumaczyć użytkownikowi, że mimo mniejszego zegara nowy układ jest szybszy od starego P4? Ano tak, jak do tej pory czynił to AMD. Oczywiście Intel nie zdecydował się powielić oznaczeń konkurenta i wprowadził własne. I to już dziś, nie czekając na premierę biurkowej wersji Pentium M. Wszystkie procesory wyprodukowane w procesie technologicznym 90 nm i przeznaczone do nowego gniazda LGA775 sprzedawane będą ze specjalnym liczbowym oznaczeniem modelu. Z pewnością minie trochę czasu, zanim rynek się z tym oswoi. Cieszy jednak fakt, że Intel w końcu odejdzie od czysto zegarowego określania wydajności procesorów...

Co dalej?

Porzucenie prac nad architekturą NetBurst nie oznacza, że Intel nie zamierza rozwijać Prescotta. Intel jeszcze w tym roku odblokuje jego 64-bitowe rozszerzenia, zwiększy cache L2 do 2 MB i podniesie zegar magistrali FSB z 800 do 1066 MHz. To wszystko pozwoli dotrwać do premiery domowej wersji dwurdzeniowego Johana. Dwurdzeniowe procesory w przyszłym roku zamierza także sprzedawać AMD. Czyżby procesory Intela i AMD już niedługo staną się podobne niczym dwie krople wody?...

tekst: Krzysztof Wierzbicki; Zdjęcia: ATI; konfiguracja testowa: P4 3.0 GHz, płyta ABIT IC7-MAX3, 2x 256 MB DDR 433; Testy wydajności prezentujemy dzięki uprzejmości Pawła Pilarczyka (PCLab.pl)

O czym szumi w Sieci

Autocenzura DVD

W najbliższym czasie do sieci sklepów Wal-Mart i Kmart trafi odtwarzacz DVD firmy RCA. Sprzęt został wyposażony w funkcję automatycznego cenzurowania wybranych słów i scen. Twórcą tego zadziwiającego odtwarzacza jest firma Clearplay, która stworzyła bazę danych zawierającą ponad 500 filmów. Specjalny sztab ludzi sprawdził wszystkie momenty w owych filmach, wychwytując dwuznaczne sceny i wulgarne słowa. Zostaną one zastąpione charakterystycznym odgłosem – „pi". Na razie nikt nie wie, czy bazę danych będzie można aktualizować. Odtwarzacz ma kosztować jedynie 79 USD. Niektórzy reżyserowie przygotowują już pozwy sądowe przeciwko firmie Clearplay, twierdząc, że ingeruje ona w ich dzieła artystyczne.

Koniec beztroski

Co i rusz słychać o niezwykle groźnych wirusach, atakujących komputery podłączone do Internetu. Nie mniej groźni są hakerzy, próbujący włamać się i przejąć kontrolę nad twoim pecetem. Czy jednak te zagrożenia dotyczą także ciebie, czy jedynie maniaków spędzających w Sieci kilkanaście godzin dziennie? Odpowiedź na to pytanie przynoszą badania przeprowadzone na zlecenie Symanteca. Po miesiącu śledzenia losów 1000 użytkowników Internetu okazało się, że 75% surfujących przynajmniej raz zostało zaatakowanych przez wirusy lub konie trojańskie. W sumie zarejestrowano ponad 15 tys. ataków wirusów oraz prawie 28 tys. prób włamań. Wnioski są proste – powinieneś mieć zainstalowany zarówno program antywirusowy (umożliwiający skanowanie e-maili), jak i zaporę (ang. firewall).

Najbardziej lubiane...

Z przeprowadzonych wśród użytkowników komórek badań wynika, iż klienci najbardziej cenią sobie produkty Nokii oraz Motoroli. Dobre oceny zyskały także Samsung oraz Sony-Ericsson. Ankietowani stwierdzili również, że za nową komórkę gotowi są zapłacić około 100 dolarów.

Zapłać chipem

Wielu futurologów przewiduje, że w przyszłości zamiast dokumentów będziemy używać wszczepionych pod skórę chipów. Tymczasem okazuje się, iż podobnej metody używa popularny klub nocny Baja Beach w Barcelonie! Jego goście mogą regulować rachunki właśnie przy pomocy wszczepionego pod skórę chipa. Jest to o tyle wygodne, iż w lokalu obowiązują... stroje plażowe. W tej sytuacji noszenie portfela byłoby raczej uciążliwe.

Pecet to czy Macintosh?

Uwaga posiadacze blaszaków! Pojawił się pierwszy programowy emulator Maca, pozwalający odpalić najnowszy „jabłkowy" system – OS X – na Linuksie oraz Windows. PearPC dostępny jest co prawda za darmo w Sieci, ale na razie nie da się na nim wygodnie pracować. Emulacja działa bowiem około... 500 razy wolniej niż oryginał, a do tego nie obsługuje Netu oraz dźwięku.

Komórko-oke?

Ci Japończycy to mają pomysły! W Kraju Kwitnącej Wiśni pojawił się w sprzedaży model komórki Toshiby, który po podłączeniu do telewizora zmienia się... w urządzenie do karaoke! Toshiba V610T ściąga utwory z Internetu, zaś na ekranie TV wyświetla teksty piosenek. Oczywiście śpiewa się także do aparatu, który posiada specjalny wzmacniacz, poprawiający głos wykonawcy.

Robot do... origami

Jeden ze studentów uniwersytetu w Pittsburgu (USA) stworzył robota, który potrafi... składać papierowe figurki origami. To, co człowiekowi nie sprawia większego kłopotu, dla maszyny jest nie lada wyzwaniem! Papier jest delikatny i giętki, co sprawia, że łatwo go uszkodzić albo wypuścić z mechanicznych łapek. Ciekawe kiedy powstanie kolejna wersja urządzenia, potrafiąca zawiązać sznurowadło? Na razie ta czynność jest dla maszyny nie do wykonania...



Radio z MP3 playerem

Cienki jak MuVo...

Odtwarzacze MP3 stają się coraz mniejsze, a ich producenci uwijają się jak w ukropie, starając się upchnąć w miniaturowe obudowy jak najwięcej mniej lub bardziej przydatnych gadżetów. Również znana wszystkim firma Creative postanowiła pokazać, co w tej kwestii ma do powiedzenia – i tak oto powstał Creative MuVo Slim.

Odtwarzacz o wymiarach zbliżonych do gabarytów... karty kredytowej (grubość zaledwie 7.6 mm) zawiera cyfrowy player, radio FM oraz dyktafon. Urządzenie wyposażono w 256 MB pamięci, co pozwala na nagranie około 8 godzin muzyki w formacie WMA lub 4 godzin empetrójek. Dzięki wbudowanemu mikrofonowi MuVo Slim potrafi zarejestrować do 16 godzin nagrań, rozmów czy notatek głosowych. Wbudowane radio jest w stanie zapamiętać 32 stacje radiowe, umożliwia także nagrywanie wybranych audycji bezpośrednio do formatu MP3.

Ze światem zewnętrznym MuVo komunikuje się przy pomocy złącza USB 2.0 i widziany jest przez komputer jako zwyczajny dysk zewnętrzny. To bardzo duża zaleta – aby zgrać muzykę, nie trzeba używać żadnych idiotycznych Media Managerów, tak jak w niektórych produktach konkurencji! Player jest dostępny w sprzedaży w cenie około 1100 zł. Jak widać, nie jest tani, ale jego liczne zalety w zupełności usprawiedliwiają cenę, jaką trzeba za to urządzenie zapłacić.

Nowości EPSON'a

Gadżety

Masz cyfrówkę? Fajnie. Chcesz ładne odbitki? No to już gorzej – bez wizyty w dobrym punkcie foto się nie obejdzie! A może jednak? Wystarczy, że posiadasz nową drukarkę EPSON Stylus Photo RX 600. Właściwie nazwa drukarka jest tutaj nie na miejscu, bo ten kombajn bardziej przypomina domowe centrum fotograficzne połączone ze skanerem!

Urządzenie wykorzystuje technologię Exif Print i PRINT Image Matching, umożliwiając współpracę z wieloma rodzajami cyfrówek. Kolorowy wyświetlacz 2,5" pozwala na wybór zdjęć do druku bezpośrednio w drukarce, niezależnie od tego, czy są one zapisane na karcie pamięci, czy też skanowane z negatywu. RX600 umożliwia także przywracanie barw i usuwanie wad starych zdjęć przeznaczonych do archiwizacji bez pośrednictwa komputera. Także kolekcja





Domowe centrum fotograficzne kosztuje niemało, bo aż 1750 zł. A to niestety boli...

JanSport prezentuje...

Plecak na laptopa

Przenośne komputery – jak sama nazwa wskazuje – powinny być wykorzystywane poza biurem. Niestety, w podróży wszystko może się zdarzyć... Aby twój sprzęt nie ucierpiał, warto postarać się o odpowiednie zabezpieczenie delikatnej elektroniki. I tutaj pojawia się Shock-Shield™ – rewolucyjny system ochrony przenośnego komputera, stworzony przez firmę JanSport.

Dla posiadaczy laptopów, sprzętu PDA, discmanów oraz innej elektroniki przeznaczono produkty z linii Computer B@gs, wśród których znalazły się nie tylko klasyczne torby, ale i wyglądające dużo bardziej luzacko plecaki. Oczywiście nie brakuje w nich licznych kieszonek i przegródek, tak więc zabranie w podróż całego biura nie powinno stanowić problemu. Cena plecaka to 269.90 zł. Chcesz go mieć – zajrzyj na następną stronę!



Świat przenośnych komputerków

LOOX'nij na to!



Jeszcze nie tak dawno przenośne urządzenia Pocket PC mogły tylko udawać poważne komputery. Teraz z powodzeniem potrafią zastąpić swoich większych braci. Wyposażone w Windows CE, z kolorowym ekranikiem LCD i dostępem do Internetu mogą zdobyć serce nawet najbardziej opornego zwolennika „blaszaków".

Jednym z najnowszych przedstawicieli tej grupy jest Pocket LOOX serii 400. Śmiało można stwierdzić, że jest to prawdziwe przenośne biuro, umożliwiające zarządzanie kontaktami, odbieranie poczty elektronicznej czy dostęp do biurowych baz danych. Nowy LOOX posiada 3.5-calowy ekran, zdolny wyświetlić 65.536 kolorów. W zależności od potrzeb można go wyposażyć w dodatkową pamięć albo urządzenia peryferyjne.

Ciekawostką jest fakt, iż LOOX posiada dodatkową wewnętrzną baterię, pozwalającą na pracę przez 30 minut po usunięciu głównego źródła zasilania.

I na koniec najważniejsza informacja, czyli cena: model 410 kosztuje 1300 zł netto, zaś 420 – 1550 zł netto.





Powrót króla...

Viper

Uwaga, uwaga – nadciąga nowa megamyszka – Razer Viper. Urządzonko zaskoczy wszystkich użytkowników niesamowitą precyzją – gryzoń posiada sensor optyczny o rozdzielczości aż 1000 dpi! Nie bez znaczenia będzie także bardzo drapieżny i oryginalny wygląd myszki. Jeśli ktokolwiek myśli, że tak proste urządzenie nie może posiadać wyjątkowych bajerów, bardzo się zdziwi. Viper ma bowiem teflonowe ślizgacze, pozłacany styk USB oraz... antypoślizgowe krawędzie boczne. Jego oprogramowanie pozwala na zmianę czułości w trakcie pracy, co na pewno docenią miłośnicy gier akcji.

Niestety, jak zawsze za luksusy przychodzi płacić, i to słono. Razer Viper kosztuje prawie 200 zł. Na otarcie łez po opróżnieniu portfela szczęśliwy posiadacz tego gadżetu otrzyma jeszcze zgrabne etui na myszkę i standardową płytkę CD ze sterownikami.



Młodzi, zdolni i piekielnie...

...niebezpieczni

Fascynująca opowieść o nastoletnich hakerach" – hasło promujące „Pamiętniki hakerów" Dana Vertona nie pozostawia żadnych wątpliwości co do zawartości książki. Autor przedstawia na poły sensacyjne, na poły biograficzne historie najsłynniejszych sieciowych włamywaczy. Wśród nich znaleźli się ludzie z grupy World of Hell, PrOmetheus, Noid, Mafiaboy, a także Genocide, autor słynnego manifestu „Społeczne podstawy hakerstwa".

Jedni opływali we wszelkiego typu dobra, inni komputery widywali jedynie u znajomych, jeszcze inni mieszkali w pozbawionych prądu barakach. Mimo to wszyscy stali się legendami, pozytywnymi (jak „biały kapelusz" Willie Gonzalez czy jedna z niewielu dziewczyn w tym towarzystwie, Starla Pureheart) bądź negatywnymi (Mafiaboy). Autor książki zrezygnował z opisów technik włamań, lecz pokusił się o wskazanie cech, które – jego zdaniem – powinien posiadać doskonały haker. Wśród nich wyróżnieją się upór, zdecydowanie i nieposkromiona chęć samodoskonalenia. „Pamiętniki hakerów" na polski rynek wypuściło Wydawnictwo Helion.





O czym marzy posiadacz telewizora o rozmiarze ekranu 14 cali? Oczywiście o modelu 29". A co się mu śni po nocach, gdy już kupi takiego „giganta"? Oczywiście... projektor! Teraz do wyboru są dwa świetne modele – projektor kina domowego dreamio™ EPSON EMP-TW10H oraz uniwersalny projektor multimedialny EPSON EMP-S1H.

Pierwszy to doskonały wybór dla każdego miłośnika kina i sportu. Limitowana seria Sport Edition Live zawiera w zestawie... konsolę Microsoft Xbox, gry NBA INSIDE DRIVE 2004, LINKS 2004 oraz zestaw Xbox Live Communikator Set z dwumiesięcznym abonamentem próbnym.

Druga nowość to model uniwersalny. EPSON EMP-S1H zapewni ci nie tylko udane wieczory filmowo-sportowe. Sprzęt posiada oddzielne wyjście do monitora i wygodny w obsłudze pilot zdalnego sterowania, co sprawia, że jest prawdziwie innowacyjnym projektorem przydatnym w pracy, szkole i w domu.

Obydwa urządzenia, niestety, nie należą do tanich – wręcz przeciwnie, większości użytkowników mogą się wydać nieprzyzwoicie drogie. Trzeba za nie zapłacić około 6600 złotych. To dużo – choć zapewne znacznie mniej niż koszt budowy tradycyjnego kina na kilkaset osób...

Plakaty, kartki świąteczne czy też wydruki zdjęć nigdy nie były tak łatwe – a wszystko za sprawą nowego urządzenia wielofunkcyjnego – Epson Stylus Photo RX500. Jest to drukarka, skaner i kopiarka w jednym. Urządzenie pracuje z dużą szybkością, a to dzięki zastosowaniu sześciokolorowej technologii druku – Epson Stylus Photo RX500 wydrukuje fotografię 10x15 cm w ciągu 62 sekund. Co ciekawe, RX500 umożliwia drukowanie bezpośrednio na płytach CD i DVD z nadrukiem. Dzięki temu wykonanie naklejki z okładką na płytę nie sprawi nikomu problemu. Oprogramowanie EPSON Print CD pozwala z łatwością zaprojektować takie etykiety.

Stare zdjęcia lub zbiór slajdów może zalśnić nowym blaskiem, gdyż zintegrowana przystawka do slajdów umożliwia błyskawiczną digitalizację slajdów małoobrazkowych i negatywów. A posiadacze telefonów komórkowych z aparatem cyfrowym mogą wysłać swoje fotki, korzystając z technologii Bluetooth!

O czym szumi w Sieci

Konkurencja dla iPod'a?

Pod koniec roku przenośnym odtwarzaczom MP3 produkowanym przez Apple'a może zagrozić nie lada konkurent. Microsoft zapowiedział, iż wraz z uruchomieniem własnego internetowego sklepu z muzyką, MSN Music Download Store, rozpocznie także sprzedaż własnych playerów. Urządzenia mają posiadać podobne funkcje jak iPod, jednak będą o około 80% tańsze!

Koniec z darmową pocztą?!

Jeśli Sejm przyjmie ustawę nowelizującą prawo telekomunikacyjne, zakładanie darmowych kont pocztowych na polskich serwerach może stać się czynnością równie skomplikowaną i kłopotliwą, jak np. rejestracja samochodu. Być może już wkrótce aby uaktywnić konto, trzeba będzie wybrać się z dowodem osobistym do... siedziby portalu i podpisać odpowiednią umowę. To oczywiście dla większości internautów może okazać się na tyle kłopotliwe, że... wybiorą ofertę zagranicznych portali.

Legalnie i dużo

W Internecie działa już legalnie ponad setka sklepów oferujących pliki z muzyką. W każdym z nich znajdziesz około 500.000 piosenek! I pomyśleć, że jeszcze rok temu wiele wytwórni płytowych nie szczędziło słów krytyki swoim konkurentom, którzy próbowali rozkręcać sieciowy handel utworami...

Korean War na żywo

O tym, że obydwa państwa koreańskie nie darzą się sympatią, wiedzą chyba wszyscy choć odrobinę orientujący się w najnowszej historii. Ostatnio jednak cicha wojna pomiędzy Północą a Południem przeniosła się do... Internetu. Jeden z generałów południowokoreańskich oskarżył komunistycznych sąsiadów o... stworzenie specjalnej jednostki hakerów, których zadaniem jest atakowanie Sieci rządowych i naukowych w Korei Południowej.

Nowe iRivery

Koreański koncern iRiver rozpoczyna sprzedaż nowej serii swoich miniaturowych odtwarzaczy MP3. Modele H320 i H340 wyposażono w kolorowe wyświetlacze LCD oraz funkcję przeglądania grafiki JPG i BMP. Playery mogą, podobnie jak poprzednie wersje, pracować jako zewnętrzne dyski twarde podłączane do komputera poprzez złącze USB 2.0. Dodatkowo są zgodne ze standardem USB On The Go, czyli mogą „udawać" komputer – np. po podłączeniu do nich aparatu cyfrowego są w stanie pobrać automatycznie fotki.

10. Mandarynkowy Pingwin

Mandrakesoft udostępnił publicznie najnowszą, dziesiątą wersję systemu operacyjnego Mandrake Linux 10.0. Bazuje ona na jądrze 2.6 i zawiera między innymi środowisko graficzne KDE 3.2, GNOME 2.4 oraz nowe sterowniki (m.in. obsługujące Serial ATA, USB 2.0, FireWire). Obrazy ISO do wypalenia wersji instalacyjnej nowej mandarynki są już dostępne w Sieci.

Wielki Żółty Brat czuwa...

Władze Chin uznały, iż gry sieciowe stanowią zagrożenie dla jedynego słusznego systemu politycznego panującego w ich kraju. Oburzenie twardogłowych facetów w jednakowych wdziankach wywołały takie tytuły jak PROJECT IGI2 oraz HEARTS OF IRON. Ministerstwo Kultury Chin ma zamiar rozpocząć kontrolę w kafejkach internetowych, gdzie przesiadują gracze, i importować wyłącznie tytuły, które „mają pozytywny wpływ na młodzież".

Harry... Virusotter?

Twórcy wirusów nie znają litości i skorzystają z każdej okazji, aby umożliwić swoim dziełom rozpanoszenie się na wszystkich komputerach. W Sieci pojawiła się właśnie kolejna mutacja szkodnika NetSky.P, która wykorzystuje... popularność Harry'ego Pottera. Wirus rozprzestrzenił się w systemach wymiany plików Peer2Peer. Szczególnie łatwo można go złapać szukając... pirackich gier z przygodami małego czarodzieja. A więc uwaga – twój PC może całkiem niemagicznie przestać działać!

tekst: DżejDżi, Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina; Zdjęcia: Creativ, Microsoft, JanSport, Epson, archiwum

O czym szumi w Sieci

Domowy BenQ

AB, autoryzowany dystrybutor firmy BenQ, rozpoczął sprzedaż nowego piętnastocalowego monitora LCD tej marki. FP531 należy do serii Prevalence – zaprojektowanej głównie z myślą o użytkownikach domowych. Można go powiesić na ścianie, zmieści się więc nawet w najmniejszym mieszkaniu. Jego cena nie zrobi dziury w domowym budżecie – wynosi tylko 1535 zł.

Jak mieć, to miedź...

Opatrzona zwierzęcymi nazwami kolekcja wentylatorów procesorowych marki Green Cooler, znajdująca się w ofercie Multioffice, została poszerzona o kolejne dwa miedziane coolery – Lobster (typ: S462-22C715TC) oraz Crab (typ: S462-22C715). Do każdego kulkowego wentylatora dodawana jest wydajna pasta silikonowa, zapewniająca maksymalne obniżenie temperatury i przedłużająca żywotność elementów komputera. Wentylator Crab dodatkowo posiada regulację prędkości. Coolery objęte są roczną gwarancją producenta.

HP nie do zdarcia

Multioffice jest jedynym w Polsce dystrybutorem płyt jednokrotnego oraz wielokrotnego zapisu CD-R, CD-RW, DVD+R oraz DVD+RW marki HP. Dostępne w ofercie Multioffice płyty CD-R oraz CD-RW charakteryzują się pojemnością 700MB oraz prędkościami zapisu: CD-R – 52x, CD-RW – 1x-4x, oraz 4x-10x. Pojemność dysków DVD wynosi 4.7 GB, a prędkość zapisu to 4x, 8x dla DVD+R oraz 4x dla DVD+RW. Hewlett Packard udziela na nośniki danych dożywotniej gwarancji.

Nowa Konica Minolta

W firmie AB rozpoczęła się sprzedaż najnowszego modelu cyfrowego aparatu Konica Minolta Dimage G600. Jego cechy charakterystyczne to 6-megapikselowa matryca, trzykrotny zoom optyczny i krótki czas przejście od stanu gotowości do działania, wynoszący 1.3 sekundy. Minolta Dimage G600 (podobnie jak wcześniejsze modele G400 i G500) wyposażona została w obiektyw Hexanon GT i dwa niezależne gniazda na karty pamięci dwóch typów: SD/MMC oraz Memory Stick. Sugerowana cena detaliczna brutto G600 to 2222 zł.

Koniec z głupimi pytaniami?

Instrukcja Google



Gdy sześć lat temu Sergey Brin i Larry Page ze Stanford University stworzyli projekt inteligentnej wyszukiwarki internetowej, nie spodziewali się, że ich „dziecko" odniesie aż tak olbrzymi sukces. Dziś google.com ma więcej wywołań niż jakikolwiek inny serwis w Internecie, umożliwia pracę w kilkudziesięciu językach (m.in. zuluskim czy bork-bork-bork) oraz tanie zakupy poprzez usługę Froogle. Autorzy serwisu myślą o poczcie internetowej o pojemności 1 GB. Nic dziwnego, że w bogactwie opcji łatwo się zgubić.

Niewielkich rozmiarów podręcznik „Google. Leksykon kieszonkowy" dość dokładnie opisuje możliwości wyszukiwarki. Czytelnik krok po kroku poznaje kolejne komendy zawężające obszar poszukiwań, rozmaite „gwiazdki", „minusiki", a także słowa kluczowe typu related, site, inanchor, inurl czy intitle. Zagłębia się też w katalogi i grupy dyskusyjne oraz uczy obsługi wyszukiwarek grafiki i wiadomości. Książka napisana jest przystępnym językiem. Jej atutem jest też cena – wydawnictwo Helion życzy sobie 10 zł za egzemplarz.

NOKIA do zadań specjalnych

Kuloodporna?

Były sportowe koszulki, później samochody i zegarki. Wreszcie przyszedł czas na telefony. Wewnątrz odpornej na kurz i wstrząsy Nokii 5140 znajdziesz m.in. cyfrowy kompas, radio FM, latarkę, specjalną aplikację treningową oraz aparat fotograficzny VGA. Największą nowinką jest jednak technologia push-to-talk („naciśnij i rozmawiaj"), umożliwiająca połączenie się z wybranym numerem za pomocą jednego tylko przycisku. Dzięki temu 5140 przypomina krótkofalówkę o nieograniczonym zasięgu. Jest tylko jeden problem – na razie żaden z polskich operatorów GSM nie zapowiedział wsparcia dla tej właśnie nowinki technicznej. Rozmowy trwają...

Fińska firma zaprezentowała też nową linię akcesoriów, w tym ładowarek i zestawów głośnomówiących. Większość z nich ma niestety powalające ceny i jeszcze przez jakiś czas nie wejdzie do powszechnego użytku. Ciekawą ofertę stanowią jednak aparaty fotograficzne oraz przeglądarki zdjęć, które można podłączyć do telewizora. Pewną nieufność budzą kalejdoskopy, metalowe tubki z zapisanymi wewnątrz zdjęciami, które można obejrzeć po przyłożeniu gadżetu do oka. Nokia pomyślała też o kobietach. Zaprojektowała dla nich medaliony RX-3, nieduże naszyjniki z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym, w pamięci których można zapisać aż osiem małych obrazów w formacie JPG.

Do słuchania i gadania

Artystyczna moc



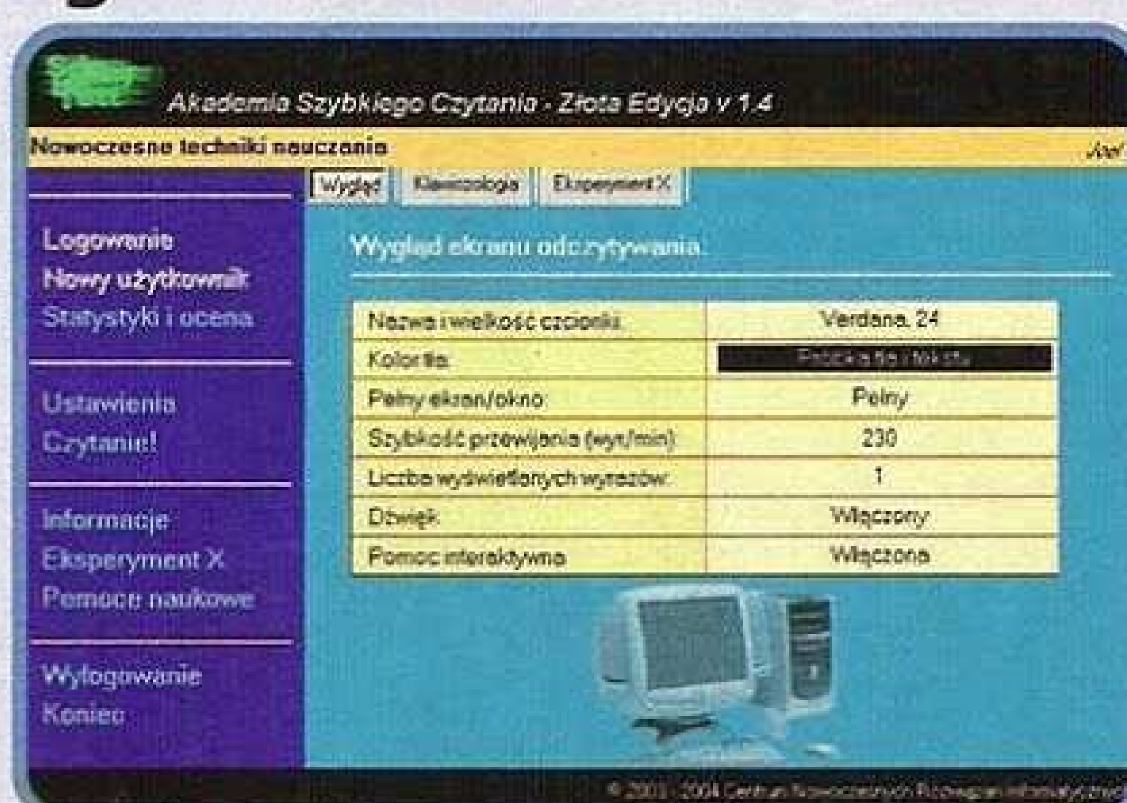
Słuchawki z mikrofonem Power Sound AH-10 są najnowszym produktem marki ART, wprowadzonym do oferty firmy Multioffice. Dzięki solidnej konstrukcji tłumiącej zewnętrzne dźwięki oraz czułemu mikrofonowi urządzenie nadaje się nie tylko do słuchania muzyki, ale również do rozmów przez Internet oraz nauki języków obcych. Sprzęt wykonany jest ze skóropodobnego materiału. Wyposażono go w blisko dwumetrowy przewód z regulacją głośności. Słuchawki objęte są roczną gwarancją producenta. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 34.90 zl.

Każdy może śmigać po tekście jak kosiarka po trawie...

Maszynka do czytania?

Czy da się przeczytać cały numer CLICKA! w jedną, góra dwie godziny? „Owszem" – zdają się twierdzić twórcy Akademii Szybkiego Czytania. „Już po pierwszym dniu nauki z naszym programem człowiek radzi sobie z tekstem o 15% procent szybciej"!

Prosty, lecz przejrzysty interfejs nie sprawia większych kłopotów. Użytkownik zakłada sobie konto, wybiera tekst, który chce przeczytać, po czym zaczyna szkolenie. Ćwiczy szybkość wychwytywania napisów, a także poszerza kąt widzenia. Po każdym teście ogląda swoje statystyki i komentarze. Swoistą ciekawostką jest eksperyment X, tryb mający na celu pogłębienie koncentracji użytkownika. Oddziałuje on na mózg za pomocą odpowiednio spreparowanego szumu w słuchawkach oraz prostych efektów wizualnych. Podobną technikę zastosowano w Sita Learning System. Program kosztuje niecałe 10 złotych i można go zakupić za pośrednictwem serwisu Allegro.pl. Więcej informacji – www.szybkieczytanie.net.



tekst: DżeiDżi; Michał „Joel" Zacharzewski; Przemek „Maverick" Ryk; Andrzej „Ciwlalineczka" Cwalina; Zdjęcia: JanSport, Nokia, Canon, Creative, archiwum

Bezprzewodowy Creative

Nie kabluj!



Również w ofercie firmy AB pojawiły się nowe zestawy bezprzewodowe – Creative Desktop Wireless 8000 i Creative Desktop Wireless 6000.

Pierwszy z nich to srebrno-czarna bezprzewodowa klawiatura z 20 przyciskami multimedialnymi i internetowymi oraz srebrna, bezprzewodowa mysz optyczna o rozdzielczości 800 dpi, zaprojektowana dla prawo- i leworęcznych użytkowników. Wireless 8000, przeznaczony zarówno do pracy, jak i gier, bardzo łatwo instaluje się przez złącze USB. W opakowaniu znajdują się: mysz Creative Wireless Optical, klawiatura Creative Wireless z odłączaną podpórką pod nadgarstek, odbiornik Creative RF, 4 baterie AA, płyta ze sterownikami i instrukcja obsługi. Gwarancja obejmuje 2 lata, sugerowana cena detaliczna to 260 zł.

Creative Desktop Wireless 6000 – bezprzewodowa klawiatura i mysz optyczna – obsługiwane są przez odbiornik (o zasięgu 1.8 m) podłączany do komputera przez USB. Srebrno-czarna klawiatura wyposażona jest w 19 specjalnych klawiszy multimedialnych oraz internetowych (w tym 10 programowalnych). Ma również odłączalną podpórkę pod nadgarstki. Myszka dla prawo- i leworęcznych użytkowników posiada dwa przyciski i rolkę. W opakowaniu znajdują się: bezprzewodowa mysz optyczna Creative, bezprzewodowa klawiatura Creative z podpórką pod nadgarstki, odbiornik radiowy Creative RF, 4 baterie AA, płyta ze sterownikami i instrukcja obsługi. Gwarancja obejmuje 2 lata, sugerowana cena detaliczna to 212 zł.

Nowe Canony dla fotoamatorów

Uśmiech, proszę...



Nowe modele cyfrowych aparatów fotograficznych pojawiły się w ofercie firmy AB – autoryzowanego dystrybutora firmy Canon. Są to: Canon Powershot S1 IS, Canon Powershot A75 i Canon Powershot A310. Ich wspólną cechą jest 3-megapikselowa matryca oraz przycisk Print/Share, pozwalający na bezpośrednie drukowanie i przesyłanie zdjęć. Po podłączeniu przez USB do komputera albo do drukarki zgodnej ze standardem PictBridge lub Direct Print, przycisk Print/Share zaczyna świecić na niebiesko. Jego wciśnięcie powoduje wydrukowanie wyświetlanego zdjęcia lub automatyczny transfer obrazów do komputera.



„Działo" jak marzenie

Farbą ognia!

Czasy, kiedy będziesz sam drukował zdjęcia zrobione cyfrówką, zbliżają się dużymi krokami. Jakość drukowanych na atramentówkach fotek jest już całkiem dobra, ale najnowsza drukarka Canona, dzięki zastosowaniu kilku nowatorskich rozwiązań, podnosi poprzeczkę jeszcze wyżej. Pierwszy z pomysłów jest co prawda mało oryginalny, lecz skuteczny – dołożono kolejny, siódmy już kolor, który poprawia odwzorowanie zdjęć zawierających dużo czerwieni i ciepłych żółci, np. zachodu słońca.

Produkcja głowicy w technice fotolitografii pozwoliła uniknąć niedokładności powstających podczas montowania jej elementów. Dzięki temu udało się osiągnąć dużą precyzję pozycjonowania głowicy, co w połączeniu ze zmniejszeniem rozmiaru kropelek do 2 pikolitrów pozwala na pomniejszenie ziarna na wydrukach oraz na płynniejsze przejścia kolorystyczne. Nowa technika umożliwia także druk w rozdzielczości 4800x2400 – na głowicy jest ponad 5300 dysz! Poprawiając możliwości techniczne, nie zapomniano o wygodzie użytkowników. Drukarka jest zgodna ze standardem PictBridge, port USB do podłączenia apartu znajduje się z przodu obudowy, a każdy atrament jest przechowywany w osobnym zasobniku.



O czym szumi w Sieci

Tanio i bezprzewodowo

Labtec poszerzyła właśnie swoją ofertę o nowy zestaw – Labtec Wireless Desktop Edge. Bezprzewodowa klawiatura i mysz charakteryzuje się srebrno-czarnym wzornictwem. Klawiatura wyposażona w 12 klawiszy specjalnych daje szybki dostęp do Internetu, poczty elektronicznej i multimediów. Mysz optyczna o rozdzielczości 800 dpi, z 3 przyciskami, przeznaczona jest zarówno dla praworęcznych, jak i leworęcznych użytkowników. W pudełku znajdują się: klawiatura Labtec Wireless, mysz optyczna Labtec Wireless, kompaktowy odbiornik, 4 baterie, oprogramowanie, sterowniki i instrukcja obsługi na płycie CD-ROM. Gwarancja wynosi 2 lata, sugerowana cena detaliczna brutto – 116 zł.

Lexmarki do domu

Znany na naszym rynku producent drukarek – firma Lexmark – wprowadza do oferty nowe modele. Są to niedrogie urządzenia przeznaczone do zastosowań domowych. Ich ceny wahają się od 230 zł do 430 zł.

LiteOn smaży na dwa razy

Na początku czerwca firma AB, dystrybutor produktów LiteOn, rozpoczęła sprzedaż nowego modelu nagrywarki – SOHW-832S. To pierwsza nagrywarka LiteOna, która zapisuje płyty DVD DL (dwuwarstwowe) o pojemności 8.5 GB. Nośnik dwuwarstwowy (standard DVD+R9) zmieści 4 godziny filmu DVD-Video lub 16 godzin o jakości VHS. Szkoda tylko, że na razie nie ma dostępnych nośników DualLayer...

Kierownice z Media-Techu

Na rynku akcesoriów do gier komputerowych jest już nowa kierownica Media-Tech Polska Cyber Race Dual Action (MT-175). Urządzenie ma podwójny interfejs: USB i PS-I/PS-II. Może współpracować zarówno z komputerem klasy PC, jak i konsolami PlayStation 1 i 2. Kierownica Cyber Race Dual Action (MT-175) sprawi radość wszystkim miłośnikom rajdów komputerowych, którym do udanej zabawy nie wystarcza już tylko klawiatura czy joystick. Żadnego z fanów wyścigów samochodowych, off-road czy jazdy terenowej na komputerze nie trzeba przekonywać, że dobrze dobrana kierownica potrafi zapewnić dużo mocnych wrażeń związanych z prowadzeniem pojazdu. Kierownica firmy Media-Tech, dzięki wyposażeniu w osobny pedał gazu i hamulca, krzyżak kierunkowy, 12 przycisków akcji oraz manetkę zmiany biegów, oddaje realizm jazdy nawet w najbardziej skomplikownych grach. Przeciwnicy automatycznych skrzyń biegów mogą skorzystać z wygodnej dźwigni zmiany biegów zamontowanej w podstawie.

Kąt obrotu kierownicy Cyber Race Dual Action pozwala na skręt koła aż o 270 stopni. Jest to szczególnie przydatne w czasie jazdy po krętych i wąskich trasach. Sporych emocji podczas gry dodają również cyfrowe wiosełka oraz efekt wibracji Vibration Force, które pomogą kierującemu odczuć, co dzieje się z jego pojazdem.

Cyber Race Dual Action firmy Media-Tech dobrze radzi sobie z jeszcze jednym istotnym problemem, występującym podczas wielogodzinnej gry. Emocje i ferwor rywalizacji sprawiają, że kierownica przesuwa się po blacie stołu. MT-175 eliminuje to dzięki dużej, stabilnej podstawie z przyssawkami. Dodatkowo w miejscach, gdzie zwykle spoczywają dłonie gracza, kierownica pokryta jest gumową powłoką. W rezultacie nawet bardzo spocone ręce nie ślizgają się i nie przeszkadzają w grze.

Kierownica Cyber Race Dual Action wykonana została w kolorze czarno-żółtym. Może współpracować z systemami Windows 98SE/ME/2000/XP. Urządzenie objęte jest 24-miesięczną gwarancją. Jego sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 159 zł.

Cube 2

premiera 25.06



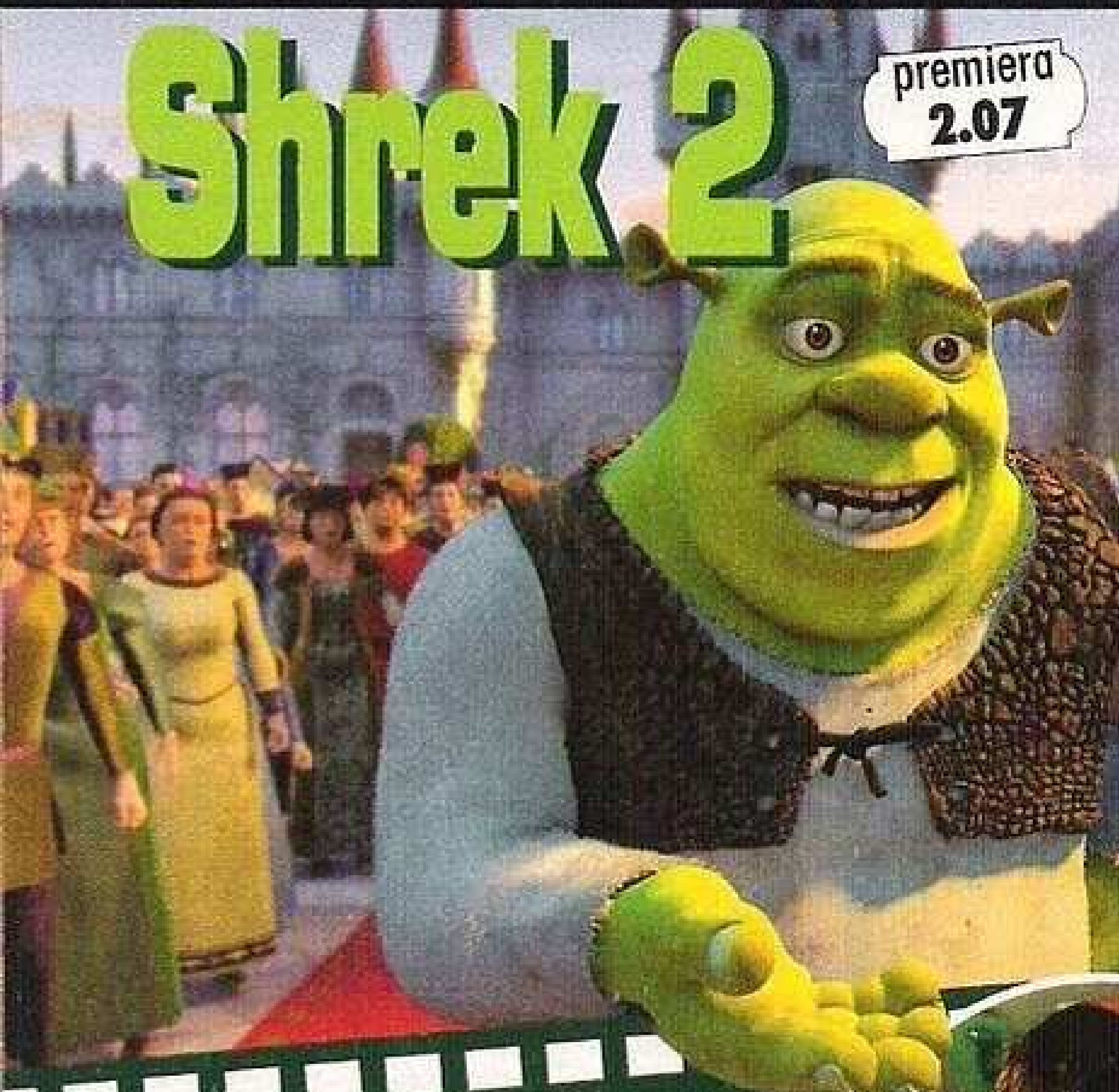
Ośmioro obcych ludzi budzi się w tajemniczym labiryncie w kształcie sześcianu. Przerażeni odkrywają, że mają do czynienia z czymś dużo bardziej niebezpiecznym niż zwykłe więzienie – z teseraktem. Twór ów ponoć nie istnieje w rzeczywistości, gdyż posiada aż cztery wymiary! Prócz długości, szerokości i wysokości pojawia się jeszcze czas, który wewnątrz konstrukcji płynie w innym kierunku niż poza nią.

Film powstał na fali popularności oryginalnego „Cube" – wielkiego przeboju sprzed sześciu lat. Tym razem producenci postawili na widowiskowe efekty specjalne oraz liczne mylne tropy. Do zabójczej kostki wrzucili też Maksa, projektanta gier komputerowych. Pracę na planie utrudniały tysiące jasno świecących świetlówek. Aktorzy i filmowcy *de facto* nie rozstawali się z okularami słonecznymi, dzięki którym w ogóle cokolwiek widzieli.

Kontynuację wyreżyserował Polak, Andrzej Sekuła, znany dotychczas ze współpracy z Quentinem Tarantino – robił zdjęcia do „Pulp Fiction". Spisał się na tyle dobrze, że pozwolono mu przygotować kolejne filmy (m.in. biografię boksera Sonny Listona „Night Train", sensacyjny „Old Soldiers" oraz film o narkotykowym królu Pablo Escobarze). Jeśli więc chcesz zobaczyć niekonwencjonalny thriller science-fiction i przekonać się, czy zapalony programista, a jednocześnie gracz jest w stanie wyrwać się z przerażającej pułapki, wybierz się do kina na „Cube 2"!

Shrek 2

premiera 2.07



Czekaliśmy, czekaliśmy, czekaliśmy. Łaziliśmy z nudy na tandetne filmy, dłubaliśmy w nosie, czytaliśmy książki, w których humoru było za grosz. Wreszcie doczekaliśmy się! Ohydny ogr wraz ze swoim nadmiernie paplającym osłem i ukochaną, księżniczką Fioną, powracają w chwale, tym razem jako zżyta i kochająca się rodzinka. Po uroczystym ślubie i hucznym weselu młoda para jedzie do krainy „Za siedmioma górami, za siedmioma lasami". Zakochani mają się tam spotkać z rodzicami księżniczki. I tu pojawia się zasadniczy problem. Otóż król ubił interes z jedną z wróżek. Ustalił, iż jego córka Fiona poślubi syna wróżki, lowelasa „księcia z bajki", a wcześniej porzuci chodzący kawałek cuchnącego, zielonego łajna. By się pozbyć niechcianego zięcia, władca wynajmuje zawodowego zabójcę – kota w butach. Kiciek, oprócz odjazdowych trzewików, ma wielki problem z... kłaczkami. Dowiesz się także, że kto ma guziczki, ten ma władzę.



Zabawa jest – tak jak w poprzedniej części – znakomita. Perfekcyjnie podłożone głosy Jerzego Stuhra, Zbigniewa Zamachowskiego i Wojciecha Manna gwarantują niekontrolowane wybuchy śmiechu. Ten tytuł to obowiązkowa pozycja na lato!

Władca Pierścieni: Trylogia na DVD

Fanów uspokajam, to nie jest jeszcze to, na co czekaliście. Zebrany w jednym boksie zestaw zawiera wszystkie dotychczas wydane części tolkienowskiej opowieści. Nie znajdą się w nim jednak zapowiadane przez wydawcę dodatki, np. pojedynek Sarumana z Gandalfem czy walka o Włości. Zdeklarowani fani Trylogii muszą na nie jeszcze poczekać...

Harry Potter i więzień Azkabanu

Premiera: 4 czerwca

Po letniej przerwie Harry powraca do Hogwartu. Czeka tam na niego niespodzianka w postaci dementorów. Przerażający strażnicy Azkabanu poszukują Syriusza Blacka, uciekiniera z więzienia dla czarodziejów, oskarżonego o zamordowanie 13 mugoli i Petera Pettigrew. Poznasz także nowego nauczyciela obrony przed czarną magią, dowiesz się o nowej posadzie Hagrida oraz odkryjesz największe tajemnice Hogwartu.



Efekt motyla

Premiera: 11 czerwca

Evan Treborn (Ashton Kutcher) posiada moc, dzięki której potrafi odwrócić bieg swojego nieudanego życia. Niestety, gdy zaczyna na nowo tworzyć swoją przeszłość, zmienia także los ludzi, którzy mieli z nim jakąkolwiek styczność. Wydarzenia powoli wymykają się spod kontroli i bliskie mu osoby zaczynają umierać. Aby uratować swą przyszłość, Evan musi przypomnieć sobie wszystkie ważniejsze wypadki ze swej przeszłości... To się nazywa paradoks!

Świt żywych trupów

premiera 11.06



Remake jednego z największych klasyków z gatunku horrorów. Nie jest to jednak uwspółcześniona ramotka w stylu „Van Helsinga" – scenarzyści zadbali o oryginalne pomysły i świeże rozwiązania, wzbogacając obraz o nowe postacie, wątki czy zdarzenia. Jedyne, co pozostało z oryginału, to tytuł i panoszące się po miasteczku zombie.

Historia zaczyna się identycznie jak poprzednio. Na świat spada tajemnicza plaga, umarli powstają ze swoich (zapewne niewygodnych) grobów i wyrażają ochotę na ludzką krew. Choroba rozprzestrzenia się z niesamowitą prędkością, pochłaniając wszystkich wokoło. Nieliczna grupka ocalałych ludzi chroni się w najbezpieczniejszym miejscu na Ziemi – wielkim supermarkecie. Wśród „shoppingujących" szczęśliwców znajduje się pielęgniarka, biznesmen i policjant. Jednak po dłuższym czasie zapasy wody, jedzenia oraz cierpliwość ocalałych zaczynają się kończyć. Na domiar złego rzesze zombie przypuszczają kolejny szturm na centrum handlowe, podobny do tego pod Blue City. Ostatni bastion ludzkości jest poważnie zagrożony. Reżyser zapowiada, że końcówka filmu będzie zaskakująca. Zobaczymy.



tekst: Michał „Pogromca dzikich słoni" Zacharzewski & Dawid „Dave" Muszyński; Zdjęcia: UIP, BestFilm, Warner Bros.

Redaktorzy czy roznosiciele?

Wiem, że nie będę zbyt oryginalny, ale naprawdę uwielbiam wasze pismo! Kupuję dwa pisma komputerowe: „CD-Action" oraz CLICK! Ale wolę wasze! Mam pytanie! W numerze 5/2004 na list niejakiego Petera, w którym prosił, żebyście dali mu grę, odpowiedzieliście stanowcze NIE!!! Po części się z wami zgadzam, ale niektórych gier w Polsce po prostu nie da się kupić, a firmy wysyłkowe biorą majątek za przesyłkę za granicę! Lecz wy, jako pismo komputerowe, często bywacie za granicą, więc gdyby ktoś pokrył cały koszt transportu, to może jednak moglibyście sprowadzić grę! Nawet jeśli nie dacie tego maila w numerze, chociaż odpowiedzcie!

Profil

Drogi chłopcze! Czy ty myślisz, że ja nie mam nic innego do roboty, jak kupować w zagranicznych sklepach i przewozić gry dla hordy nieznanych sobie facetów? Chyba musiałbym się zamienić na głowy już wiesz z czym... Poza tym Peterowi nie chodziło o to, abyśmy mu przewieźli grę, a o to, byśmy mu zafundowali polską specjalną edycję BALDUR'S GATE. I druga sprawa: koszta wysyłki z zagranicznych sklepów internetowych nie są wcale aż tak duże, a istnieją również nieliczne sklepy wysyłające towary bez liczenia kosztów przewozu.



Więcej panienek i strzelania!

Jesteście super i w ogóle! A teraz jak was ugłaskałem, czy moglibyście dać do nowego numeru jakąś dobrą strzelankę FPP? A, i dawajcie więcej panienek!

Bart Vader

No cóż, w pewnym sensie strzelanką jest THIEF 2, chociaż z uwagi na „dyskrecję", jaką musi się popisywać bohater tej gry, lepiej byłoby ją nazwać skradanką. A panienki wracają w chwale! Tyle już było listów od was na ten temat, że nie mamy serca odmawiać dłużej, zwłaszcza że odmawialiśmy wbrew własnej woli...



Chcę żółwi!

Jak mogliście nie zrecezować TEENAGE NINJA MUTANT TURTLES? Ta gra zasługuje na miejsce



w waszej gazecie. Wy tymczasem zamiast takich hitów dajecie gry na ledwo 3. Nie mówcie, jakich gier nie kupować, tylko jakie kupować.

Zimolub

A powiedz mi, misiu, skąd ty tę gierkę masz (jeśli mówimy o PC, a nie PS2, bo konsolową wersję faktycznie dystrybuuje CD Projekt)? Bo chyba nie ze sklepu... Poza tym TNMT dostała na Zachodzie średnią ocen 57 procent, więc jakiś hit to to nie jest. Raczej badziew... A my musimy recenzować również gry, którym dajemy 2 lub 3 punkty, zwłaszcza jeśli są to tytuły głośno reklamowane. Dlaczego? Aby was przestrzec i ocalić wasze pieniądze!



Zrób to sam!

Od dawna czytam CLICKA!, jest spoko, trzymać tak dalej! Piszę, ponieważ chciałbym o coś zapytać – czy piractwem byłoby, gdybym pozgrywał minigry z Internetu i tapety z płyt dołączanych do różnych czasopism na jedną płytkę i ją sprzedał?

Kamil

Oczywiście, byłoby to przestępstwo. Nie wolno ci korzystać z efektów czyjejś pracy. Bo ktoś te gry przecież zrobił, ktoś te tapety przygotował. Twoje pytanie jest mniej więcej tak samo mądre jak: „Czy mogę na stacji benzynowej wziąć paliwo za darmo, jeśli przyniosę własny kanister?".



Nowe oblicze CLICKA!

Ten e-mail skierowany jest do wujka Randalla. Niech ta przerośnięta kijanka zwana Froggerem (czy jak mu tam) nie tyka tego listu! [właśnie go dotknąłem, BWAHAHA! – Frogger] Mail jest chroniony antyżabolem (tj. wybucha, gdy w pobliżu znajdzie się jakaś obślizgła, zielona pacynka, która tylko wydaje z siebie kum-kum).

W nr 5/2004 Michu & Troy piszą, że CLICKA! czytają tylko dzieciaki i ministranci. Rany Julek, jak czytam taki list, to przyglądam się uważnie temu, co trzymam w rękach, bo mam wrażenie, że dorwałem jakiś przewodnik katolicki, a nie magazyn o grach. Fakt, jedyne, co razi mnie w CLICKU!, to jego tytuł – trochę dziecinny, ale to nie znaczy, że pismo to czytają jakieś kurduple. Dzieciaki to mogą czytać „CyberMychę", ale nie CLICKA!... Druga sprawa, muszę wam powiedzieć, żeście przez te 4 lata nieźle się zmienili. Gdy tak zaglądam do starego numeru i patrzę na dział Listy, co widzę? Grzeczne liściki i jeszcze grzeczniejsze odpowiedzi. A teraz... hmm... widzę, że dorośliście.

Chciałbym też coś powiedzieć na temat piractwa. U mnie na osiedlu prawie każdy ma piraty. Gdy kupię jakiś oryginał, to większość mi wypomina, że niepotrzebnie, bo za cenę jednej gry mogę na stadionie kupić kilka gier pirackich. Szkoda tylko, że oni nie rozumieją, że piraty nie przynoszą żadnej frajdy. Tylko zakup oryginalnej gry przynosi najwięcej radochy, czy nikt tego nie czuje? Nie wiem jak inni, ale gdy ja otwieram pudełko, to tylko mi ślinka cieknie, nie mogę się doczekać grania. Za 100 złotych wolę kupić jedną a porządną grę, niż 3-5 jakiś ruskich, nie zawsze poprawnie działających pirackich kopii. Mimo że tak tępię piratów, muszę przyznać, że sam mam coś na sumieniu. Mam 16 lat, czyli jeszcze nie pracuję, i mimo że każdą kasę, jaką dostaję (na urodziny, święta itp.), przeznaczam na oryginały, to nie stać mnie niestety na wszystkie gry. Dlatego niekiedy pożyczam od kumpli piraty i je sobie instaluję (czasem przegrywam – dla siebie), ale nie dają (zazwyczaj) tyle frajdy co oryginały. To nie to samo. Oryginał ma tę dziwną moc, która przyciąga i zadawala gracza... Z drugiej jednak strony, piractwo ma też (dla mnie) plusy. Zawsze można zainstalować grę, pograć w nią i zobaczyć, czy się podoba. Jeśli tak – można iść do sklepu, jeśli nie – gierkę usuwamy. Wiem, wiem, teraz powiecie, że od tego są wersje demo, ale czasami jest lepiej zobaczyć pełną wersję.



Ali Bongo

Przyznam Ci szczerze i z ręką na sercu, że mnie nazwa CLICK! też razi (właśnie z uwagi na infantylizm). Ale, niestety, odziedziczyliśmy ją z dobrodziejstwem inwentarza, a teraz jest już na rynku znaną, ustaloną marką i zmienianie jej byłoby samobójczym strzałem. CLICK! faktycznie ewoluował, gdyż naszą ambicją było przekonanie czytelników, że jesteśmy magazynem publikującym teksty, które zarówno poważnie traktują czytelnika, jak i mówią do niego jego własnym językiem (no może bez tych wszystkich słów na k..., ch... i p... :)). A jeśli chodzi o kwestie piractwa, to gratuluję postawy. Jak na 16 lat, masz bardzo poważne podejście do życia. I dobrze!

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



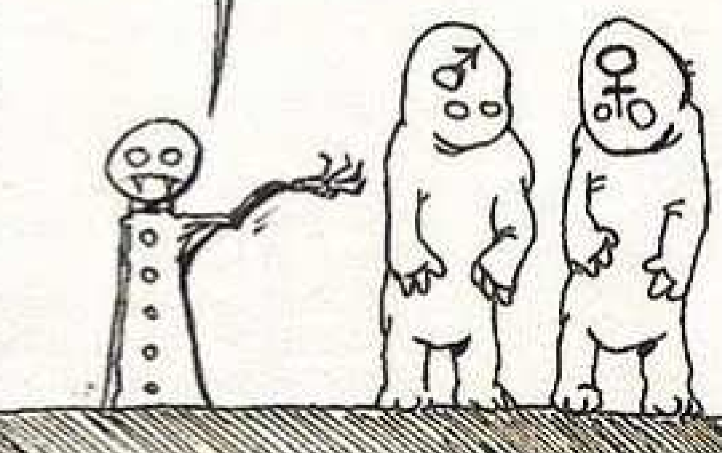
• W czasie gry w CALL OF DUTY komputer zaczął mi dymić od tyłu. Tata powiedział, że to na pewno taki nowoczesny efekt specjalny (mam Radeona 9500), ale wczoraj sprzęt odmówił posłuszeństwa. Co robić?*

• Dymił od tyłu, czyli wspak? Hmm, nowe „Radki" owszem, obsługują dymy, krzesają nawet iskry, gdaczą i bulgotają, ale tylko cyrylicą. To problem software'owy. Zainstaluj nowe stery do klawisza Any Key, powinno pomóc!

*autentyczny telefon do redakcji









ciąg dalszy listów – str. 66

Na listy odpowiadają Jacek Piekara i Piotr Moskal

ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!

• W KAŻDY PIĄTEK • W KAŻDYM MIEŚCIE
• NA KAŻDĄ KIESZEŃ



DOBRY KOMIKS

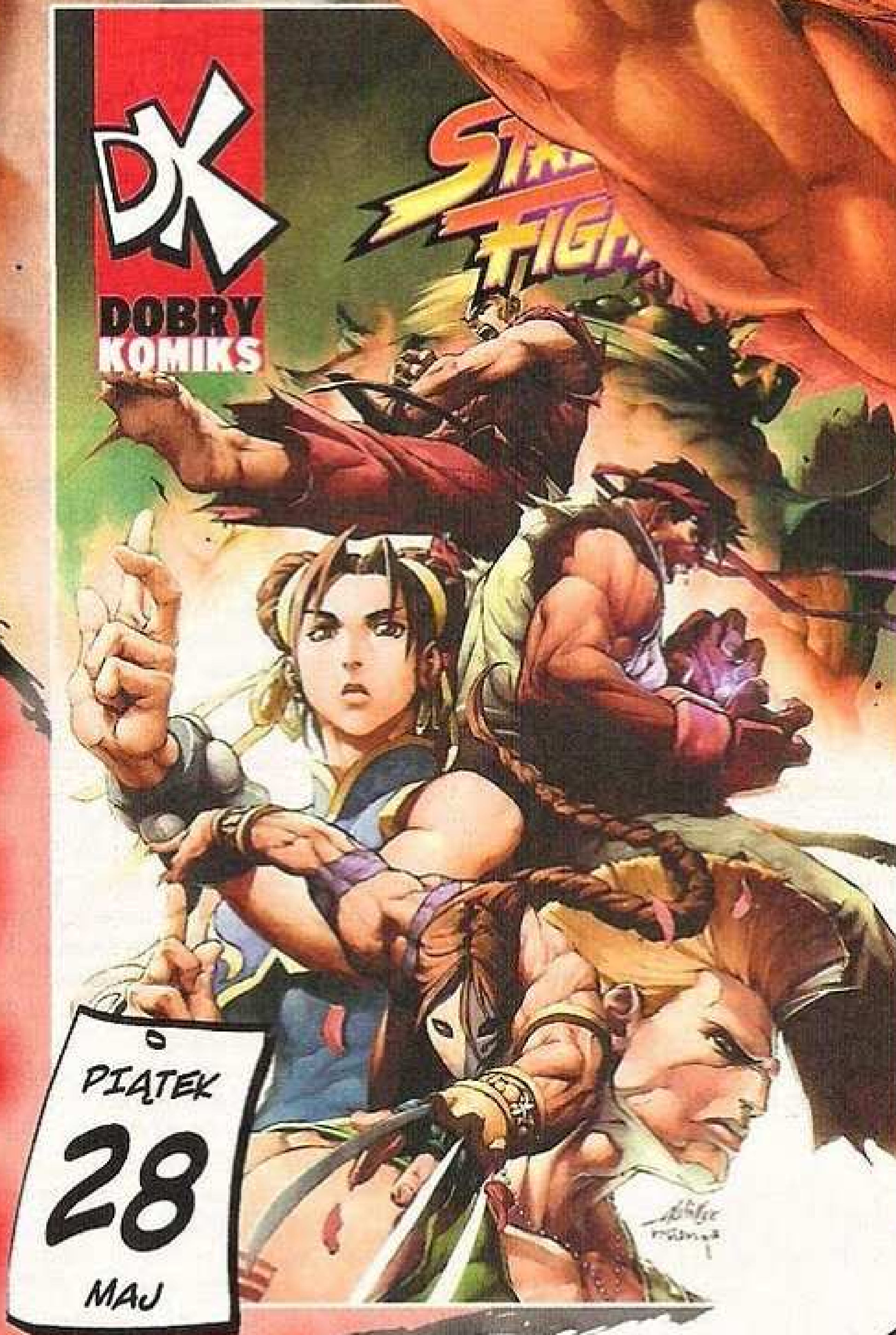
STREET FIGHTER®

CZYTAJ TEŻ!









AŻ 52 STRONY
TYLKO 4 90/ZŁ

SZUKAJĄCY ZABÓJCY SWEGO MISTRZA RYU
STAJE SIĘ CELEM BISONA I JEGO
ZBRODNICZEJ ORGANIZACJI SHADALOO

WWW.DOBRYKOMIKS.PL

Przedpremierowo

Mam do was kilka pytań. Jakim sposobem opisujecie gry przed pojawieniem się ich na rynku polskim? Skąd bierzecie tytuły, które jeszcze nie wyszły? Czy możecie mi powiedzieć, gdzie kupić takie gry?

Budda

Taaak, gdzie kupić takie gry? A jak ulepić kulę ze śniegu, który spadnie jutro? Jak nie ma w sklepach, to nie ma i tyle. Natomiast wszystkie firmy polskie i zachodnie udostępniają dziennikarzom wersje przygotowywane do produkcji (najczęściej na tzw. „srebrnych płytkach"). Chodzi o to, aby recenzja ukazała się tuż przed premierą lub kilka dni po niej. Bo dla dystrybutora to żaden interes, jak recenzja pojawi się po dwóch miesiącach od ukazania się programu w sklepach!

Złodziej szuka

Wiecie co, ja normalnie zaraz wysiądę wściekły. Siedzę przy tym pudle już 6 godzin i za cholerę nie mogę nigdzie znaleźć napisów do SHREKA 2! Ściągnąłem już film, ale napisów nie ma! Co jest?! Wszyscy w Necie wręcz pożądają napisów do tego filmu! Przecież są na tym świecie (jeszcze) jacyś dobroduszni tłumacze. Moglibyście skombinować jakoś te napisy do SHREKA 2?

Haker

Jedyne, co mógłbym ci, złodzieju, skombinować, to solidnego kopa w dupę. Ładny masz szacunek dla autorów tego filmu, skoro chcesz ich okraść, nie płacąc za bilet do kina lub płytę DVD, a zamiast tego ściągając piracką wersję. Którą, nawiasem mówiąc, jakiś podobny tobie szubrawiec nakręcił w kinie schowaną w majtach kamerą... [a jak już koniecznie musisz ciągnąć z Sieci DivXy, to przynajmniej naucz się angielskiego! – Frogger]



Internetowe matołki

Mam prośbę: moglibyście mi przysłać opis wszystkich misji do gry EMERGENCY 2? Bo mam problem z jedną z nich!

Damian

Mam do was ogromną prośbę! Dostałem na urodziny gry: BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE, PLANESCAPE TORMENT i FALLOUT. Nie mogę ich przejść. Bardzo bym was prosił, czy moglibyście do którejś z nich na łamach waszego wspaniałego pisma wydrukować poradnik? Byłbym wam bardzo wdzięczny!

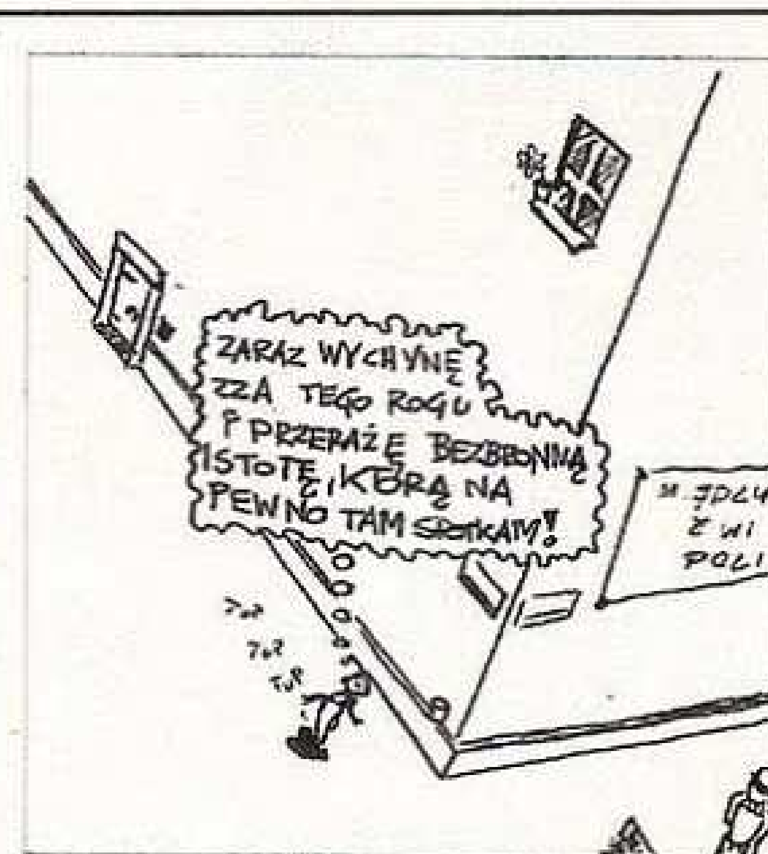
Jurek

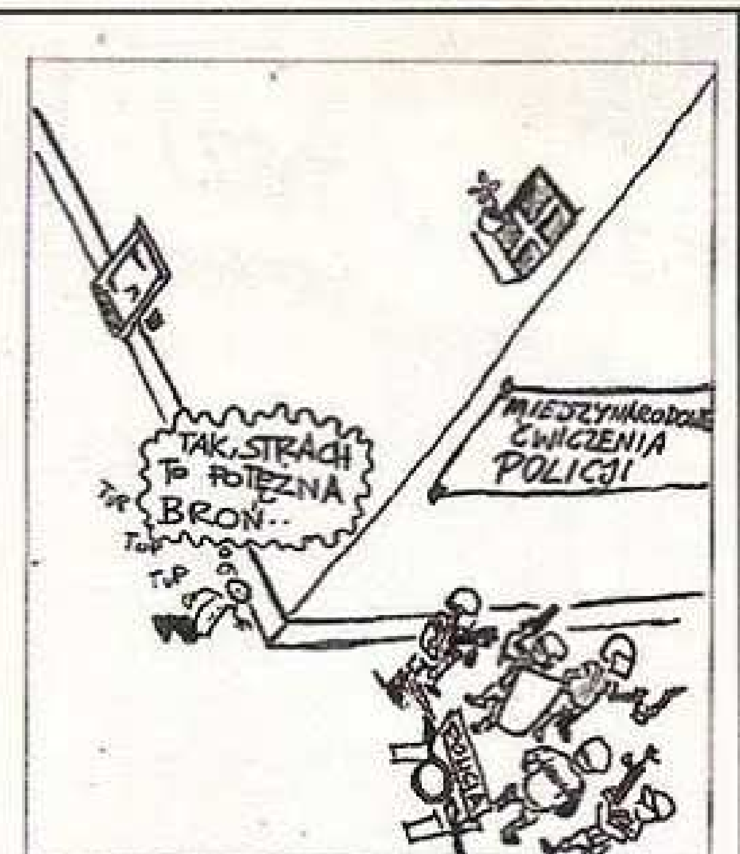
Czy wiecie, że ludzie tacy jak wy są w redakcjach pism komputerowych obiektami żartów, kpin oraz szyderstw? Dlaczego? Ano dlatego, że macie dostęp do Internetu (listy posłaliście za pomocą poczty elektronicznej), a nie potraficie z niego korzystać. Niemal w każdym zestawie listów, jaki czytam co miesiąc, pojawiają się te durnowate prośby o kody albo poradniki do jakichś starych gierek, o których już zdążyłem zapomnieć. I co myślicie? Że zmarnujemy dla kilku osób w Polsce cztery lub sześć stron pisma, żeby napisać poradnik do jakiegoś starocia, który każdy normalny gracz dawno przeszedł? A może byście ruszyli swoimi móżdżkami wielkości łebków od szpilek i spróbowali znaleźć poradniki, o które prosicie, w Sieci? Internet JEST kopalnią informacji.

Na listy odpowiadają Jacek Piekara i Piotr Moskal









Rozwiązania konkursów

CLICK 04/04 str. 57

Gry otrzymają: Damian Mendowski, Solec Kujawski; Adam Turek, Jabłonna; Magdalena Piętkowska, Radom; Małgorzata Szewczak, Wrocław; Rafał Adamski, Ukta; Jarosław Kowalski, Kwidzyń; Joachim Massak, Grudziądz; Roman Frankowski, Świdnica; Patrycja Falicja, Książenice; Tomasz Kucner, Luboń; Daniel Celnik, Piekary Śląskie; Krzysztof Śliwa, Biała Niska; Piotr Jóźwik, Wrocław; Jadwiga Zabielska, Firlej; Grzegorz Jania, Wołomin; Krzysztof Grodecki, Lubin; Ewa Dulniak Sopczuk, Lublin; Grażyna Górska, Dąbrowiec Kujawski; Michał Bednarski, Jastrzębie; Daniel Sulima, Sucha Beskidzka.

Książkę „Krypta Zgrozy" dostaną: Karol Wasiluk, Kleszczele; Jakub Cichoń, Tarnów; Zbigniew Chrulski, Ostrołęka; Michał Deczkowski, Gdańsk; Łukasz Zedworny, Augustów; Paweł Wieczorek, Dąbrowa Górnicza; Michał Nowak, Jelenia Góra; Zuzanna Sulumuna, Warszawa; Zbigniew Pękowski, Karwia; Anna Perzyna, Opole.

Książkę „Królowa Pajęczych Otchłani" dostaną: Łukasz Kobel, Szklarska Poręba; Damian Janusz, Brzeszcze; Przemysław Linczar, Prudnik; Mateusz Podziński, Nakło Śląskie; Dorota Winniczajtys, Gdańsk; Krzysztof Pilarz, Nowy Sącz; Sebastian Mazurek, Szczecin; Małgorzata Chojecka, Kraśnik; Bogdan Binek, Wodzisław Śląski; Krystian Iłkiewicz, Ostróda.

CLICK 5/04 str. 25

Gry NEVERWINTER NIGHTS otrzymają: Szymon Motyka, Żywiec; Dawid Mróz, Zabrze; Anna Kasperowicz, Łowicz; Krzysztof Stempniewski, Warszawa; Daniel Strzałka, Dębica; Alina Maćkowiak, Nowy Tomyśl; Paweł Borowy, Ostrów Mazowiecka; Sławomir Pacak, Szczecinek; Maciej Siekierski, Suchy Las; Łukasz Lato, Ostrów Mazowiecka; Kamil Złotowski, Ełk; Paweł Wrona, Świdnik; Mateusz Chodorowski, Elbląg; Krzysztof Kopecki, Białe Błota; Michał Łysiak, Szczebrzeszyn; Elżbieta Nowak, Środa Wielkopolska; Krzysztof Morawiec, Warszawa; Robert Łuszczyk, Łomianki; Mieczysław Michalik, Bytom Odrzański; Wiktor Szofranowicz, Lębork.

Gry HORDES OF THE UNDERDARK dostaną: Łukasz Królikowski, Wrocław; Łukasz Płonka, Kraków; Mateusz Sidor, Nędza; Sławomir Bidziński, Bielawa; Tadeusz Szczęsny, Gdynia; Arkadiusz Nalepka, Tarnów; Marian Bober, Łubardów; Jarosław Tobiasz, Bochnia; Piotr Sawlik, Czaniec; Dariusz Bartnicki, Ostróda; Marcin Tarnowa, Bielsko-Biała; Michał Kulczyński, Malbork; Jakub Żuradzki, Iwanowice; Grzegorz Wiltos, Dąbrowa Górnicza; Radosław Marciniak, Kostrzyń nad Odrą; Damian Mendowski, Solec Kujawski; Monika Lipiec, Warszawa; Piotr Skibicki, Lublin; Wojciech Orchowski, Słupca; Andrzej Kozak, Lublin.

TOP 13

Rafał Mazurowski, Gdańsk; Adam Nowakowski, Ożarów Mazowiecki; Michał Pierzała, Koszalin.

KONKURS URODZINOWY

Gry otrzymają: Mariusz Stokowski, Prudnik; Łukasz Młyński, Sierakowice; Damian Mendowski, Solec Lujawski; Julian Smętek, Gdańsk; Elżbieta Szamborska, Białystok; Leszek Konikowski, Chojna Szczecińska; Sebastian Cieśla, Warszawa; Mateusz Lenartowicz, Katowice; Dawid Domagalski, Jaworzno; Paweł Stasiak, Syców; Andrzej Norek, Gliwice; Bożena Zwolicka, Stare Marzy; Tomasz Langosz, Miejsce Piaskowe; Wojciech Buczek, Warszawa; Kamil Szyjkowski, Gliwice; Hanna Michalik, Garwolin; Piotr Skóra, Wałcz; Tomasz Płucienniczak, Sosnowiec; Grzegorz Cieślak, Warszawa; Piotr Rajchemba, Nur; Dawid Domagalski, Jaworzno; Andrzej Skóra, Wałcz; Robert Kasendra, Zabrze; Juliusz Patalas, Warszawa; Rafał Kamiński, Gdynia; Tomasz Stelmach, Dębica; Michał Mazurek, Gdańsk; Marcin Zawadzki, Jaworzno; Katarzyna Kamińska-Barska, Gdynia; Monika Szatkowska, Poznań; Artur Marcinkowski, Łódź; Mariusz Dużyk, Sosnowiec; Przemysław Łącki, Wierzchosławice; Andrzej Chomicki, Gdynia; Juliusz Pàtalas, Warszawa; Damian Lewinowicz, Świdnica; Anna Ramud-Zdunek, Ostrówek; Piotr Kowalski, Ziębice; Konrad Paluch, Kraków; Bartosz Tęgosz, Łódź; Wiesław Żur, Bielsko-Biała; Maciej Ratej, Głogów; Ewa Nikiforug, Białystok; Maria Kawęcka, Łabiszyn; Jacek Kamiński, Ostrołęka; Mirosław Wańczyk, Nowy Sącz; Krzysztof Przybyski, Poznań; Anna Pęczak, Ogrodzieniec; Kamil Miłkowski, Drohiczyn; Patryk Łowigus, Bytom; Krzysztof Kopecki, Białe Błota; Tomasz Cebula, Chrząstowice; Andrzej Motyl, Świebodzin; Wojciech Fiszer, Szczecin; Jacek Horodzikiewicz, Rybarzowice; Piotr Bartoszewski, Płock; Sławomir Pacek, Szczecinek; Dawid Kiejna, Wrocław; Sławomir Szczepanek, Tychy; Zbigniew Gwiazda, Wolbrom; Jakub Więcław, Chruścice; Jolanta Pieniążek, Osuchów; Leszek Stanek, Nowe Brzesko; Łukasz Mielczyk, Wrocław; Tomasz Niewiadomski, Łódź; Bartosz Dembiński, Przeźmierowo; Amadeusz Ostoszewski, Częstochowa; Andrzej Grzesik, Kraków; Aleksander Karnat, Nisko; Marcin Hińcza, Ełk; Bogumiła Kapica, Koszęcin; Danuta Przenajkowska, Iława; Andrzej Oleksy, Bochnia; Weronika Jezierska, Zabrze; Łukasz Goliszek, Kamienna Góra; Ewa Szczyplińska, Tarnowiec; Wojciech Rzepecki, Nowe Skarnierzyce; Leszek Kasprzyk, Lądek; Kamil Zalewski, Poręba; Adrian Sikorski, Lipno; Michał Rafalski, Warszawa; Ryszard Piątek, Chodel; Jolanta Macalska, Warszawa; Sławomir Skalij, Dragacz-Grubal; Jolanta Makowiecka, Napiwoda; Emilia Kejna, Nieszawa; Edward Podhorodecki, Czernica; Łukasz Skorupa, Borowie; Marzena Krupa, Ryczywół; Amadeusz Piasecki, Wataj; Piotr Zygmunt, Warszawa; Karol Kaspiński, Grajewo; Jacek Sagan, Łódź; Paweł Polański, Głogów; Anna Kornaszewska, Warszawa; Czesław Sikora, Stalowa Wola; Krystyna Stolarczyk, Juszczyn; Bartłomiej Pasieka, Bielsko-Biała; Małgorzata Łukaszewska, Kwidzyn; Maciej Traczyński, Legionowo; Łukasz Talaga, Ruda Śląska; Sławomir Zarębski, Wrocław; Wiesław Sielewaniuk, Hajnówka; Roman Pałasz, Janikowo; Sławomir Komacha, Olsztyn; Mateusz Kulejewski, Kobierzyce; Danuta Milewska, Ujazd; Andrzej Szczepakowski, Warszawa; Stanisław Sierakiewicz, Częstochowa; Dariusz Blasik, Olkusz; Aleksander Susel, Ruda Śląska; Wiktor Kaczmarczyk, Piotrków Trybunalski; Arkadiusz Draszczyk, Tulce; Jacek Wojciechowski, Radzanów; Mieczysław Kochman, Niemodlin; Zenon Cyganiuk, Giżycko; Daniel Sitarski, Grudziądz; Krzysztof Prokopiuk, Klecza Górna; Hanna Tomczak, Bydgoszcz; Arkadiusz Wyszczyk, Ciechanów; Wojciech Szajowski, Nysa; Andrzej Kolesiński, Warszawa; Roman Kazimierczak, Węgliki; Dariusz Rączkowski, Rochaliki; Suchecki Janusz, Lwówek Śląski; Łukasz Kordiak, Pieszyce; Bartłomiej Ozeł, Wrocław; Mariusz Rutkowski, Gorzów Wielkopolski; Robert Balcerowicz, Ruda Śląska; Elżbieta Lis, Szubin; Małgorzata Szyłko, Łódź; Adrian Kołodziejczyk, Szczecinek; Michał Karlicki, Milanówek; Rafał Klat, Gdańsk; Kinga Broniszewska, Muszyna; Zuzanna Trąbska, Ruda Śląska; Stanisław Kubiak, Kolin; Piotr Radke, Koszalin; Marcin Oracz, Łódź; Ewa Adamska, Gdynia; Mirosław Procieciwicz, Sanok; Helena Sapolak, Łódź; Henryk Machałowski, Bydgoszcz; Elżbieta Sikora, Słupsk.

Rowery wygrali: Andrzej Bruder, Nowa Sól; Piotr Doroszkiewicz, Warszawa.

GORĄCE tytuły na chłodne dni :-)

fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp

Cena	Tytuł
69,00	Return to Castle Wolfenstein + Enemy Territory
69,00	Soldier of Fortune 2 Gold Edition
119,00	Far Cry
39,90	Medal of Honor Allied Assault
39,90	Battlefield 1942 Classic
129,00	Battlefield: Vietnam
99,00	Call of Duty (PL)
122,90	Counter Strike: Condition Zero
119,00	Breed
29,90	Red Faction II
69,00	Chrome Złota Edycja
132,90	Vietcong Purple Haze
139,00	Joint Operations: Typhoon Rising

zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność

Cena	Tytuł
19,90	Fighter Pilot
19,90	Future Cop L.A.P.D. (nie działa z XP)
19,90	Nuclear Strike (nie działa z XP)
129,00	Harry Potter i więzień Azkabanu
119,00	Prince of Persia: Piaski Czasu (PL)
19,90	Airfix Dogfighter
132,90	Manhunt
119,00	Silent Hill 3 (DVD)
79,00	Schizm II Kameleon
135,00	Max Payne 2: The Fall of Max Payne
29,90	Air Strike 3D
59,90	Kangurek Kao 2
119,00	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)

strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie

Cena	Tytuł
39,90	Red Alert
19,90	Populous the Begigning
19,90	Aquarium
99,00	Sacred (PL)
139,00	Hidden & Dangerous 2 (PL)
79,00	Sims Deluxe (zawiera gre Sims + Sims Światowe Życie)
19,90	Combat Mission Gold (PL)
19,90	Traffic Giant Gold (PL)
79,00	Neverwinter Nights: Hordes of Underdark (PL)
99,90	Świątynia Pierwotnego Zła (PL)
118,90	Star Wars Knights of The Old Republic (PL)
79,00	Sims Abrakadabra (PL)
89,00	Syberia 2 (PL)

sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo

Cena	Tytuł
19,90	Madden NFL 99
134,90	Need For Speed Underground
29,90	Pet Soccer (PL)
29,90	Pet Racer (PL)
109,00	Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu
89,00	Colin McRae Rally 04 (PL)
99,00	RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)
39,90	Need for Speed Porsche 2000
119,00	Euro 2004 - Portugal
19,90	Poldek Driver
99,00	Richard Burns Rally (PL)
39,90	Warcaby
na pewno najtaniej	Driver 3



see. hear. feel create

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

Magix Soundpool 6 – 79,00
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix CD&DVD burnR deLuxe – 99,00
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Paradę może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

Magix Music Maker 2004 – ~~49,00~~ 399,00
Dostaniesz 5 płyt z samplami GRATIS!

Magix Music Maker 2003 – 119,00
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Tytuł	Cena
American Conquest (PL)	109,90
Batman Vengeance (PL)	72,90
Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Beyond Goog & Evil (PL)	119,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (kręgle)	19,90
Call of Duty (PL)	99,00
C&C Generals Zero Hour	79,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90
Comanche 4	34,90
Commandos 3 Destination to Berlin	134,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Empires: Dawn of the Modern World	164,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	29,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vie City	119,00
Half Life Bestseller	49,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Hidden & Dangerous 2	139,00
Homeworld 2	123,90
Icewind Dale II (PL)	53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	152,90
Iron Storm	49,90
Jazz jack rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Kao 2	53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Lionheart	92,90
Lock On Air Combat Simulation	134,90
Master of Orion 3	49,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	135,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
NBA 2004	139,00
NHL 2004	139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.	94,90
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Nosferatu (PL)	69,00
Polanie II	72,90
Port Royale (PL)	49,90
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm II Kameleon	79,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sim City 4: Rush Hour	73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Syberia (PL)	49,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
TOCA Race Driver	49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL)	74,90
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień	133,90
Worms 3D (PL)	93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Time Alarm – 15,00
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Tytuł	Cena
Defender of the Crown(PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
Resurrection	9,90
Megarace 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II:The Frythian Wars	19,90
World War III PL	19,90

Tytuł	Cena
Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00
Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,99

Tytuł	Cena
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Dracula 2 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Pizza Connection 2 (PL)	19,90

EXE www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?
DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

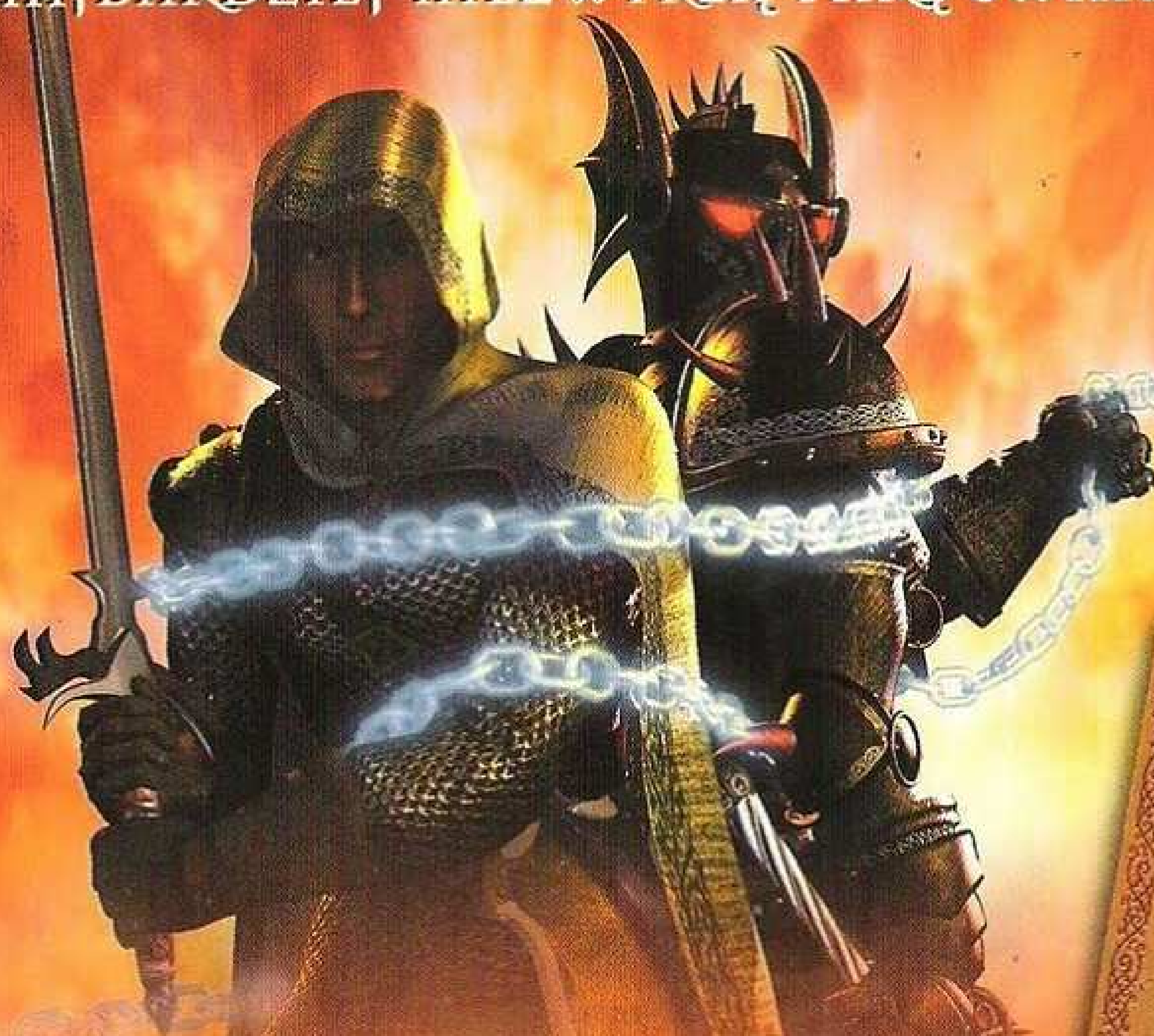
JESTEŚMY Z WAMI JUŻ 12 LAT!!!

W sprzedaży od 17 czerwca!

Beyond Divinity™

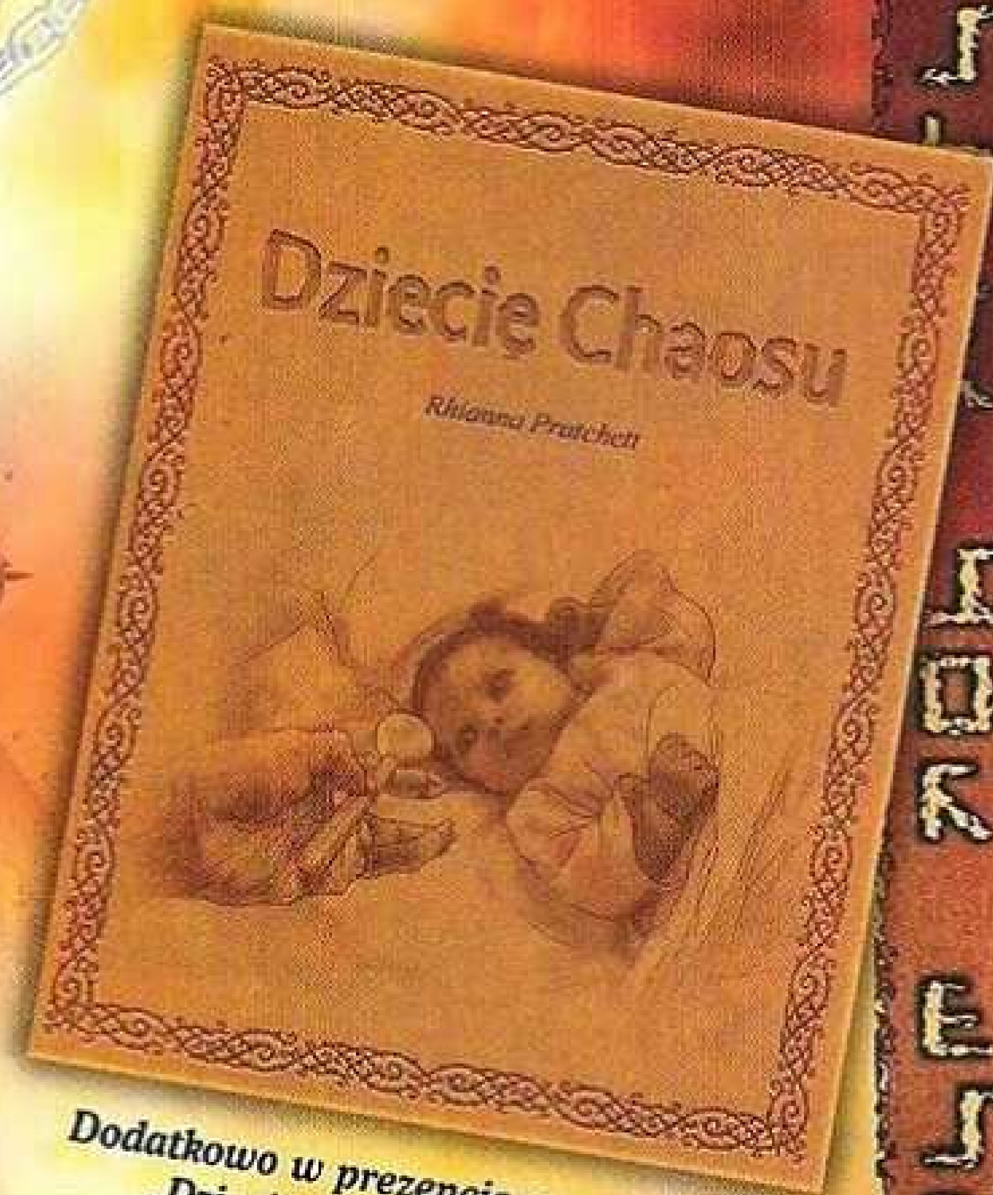
Dwóch śmiertelnych wrogów. Jeden wspólny cel.

Poznaj najbardziej niezwykłą parę świata fantasy!



Przedstawiamy Beyond Divinity - grę cRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciążącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!

- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt



Dodatkowo w prezencie opowiadanie „Dziecię Chaosu" autorstwa Rhianny Pratchett z fabułą osadzoną w świecie Divinity!







99,90 zł — Dobra cena

www.larian.com

Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce: CD PROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI